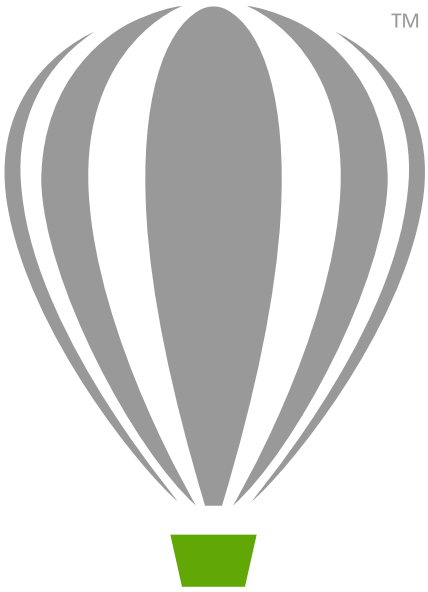


CorelDRAW® X7

Manuale utente

Copyright © 2014 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati.

Manuale utente di CorelDRAW® X7

Le specifiche dei prodotti, i prezzi, il packaging, il supporto tecnico e le informazioni ("specifiche") si riferiscono alla sola versione in lingua inglese venduta al dettaglio. Le specifiche per tutte le altre versioni (incluse le versioni in altre lingue) possono essere differenti.

Le informazioni sono fornite da Corel "così come sono", senza alcuna garanzia o condizione, espressa o implicita, incluse (ma non limitatamente a) garanzie di qualità commerciabile, di qualità soddisfacente e di non violazione dei diritti di commerciabilità o idoneità a un determinato scopo oppure derivanti da legge, statuto, consuetudine commerciale, andamento di trattative o altro. L'utente si assume ogni rischio relativamente ai risultati o all'utilizzo delle informazioni fornite. Corel non è responsabile nei confronti dell'utente o delle altre persone o entità per eventuali danni indiretti, incidentali, speciali o conseguenti di qualsiasi tipo, inclusi (ma non limitatamente a) perdita di entrate o profitti, perdita o danneggiamento di dati o altre perdite commerciali o economiche, anche se Corel fosse stata avvisata della possibilità di tali danni, o se questi ultimi fossero prevedibili. Corel, inoltre, non è responsabile di eventuali reclami sporti da terze parti. La massima responsabilità aggregata verso l'utente non supera i costi sostenuti dall'utente per l'acquisto dei materiali. Alcuni paesi non consentono l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o accidentali, pertanto la clausola di cui sopra può non essere applicabile in casi specifici.

Corel, CorelDRAW, la mongolfiera CorelDRAW, CAPTURE, CONNECT, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PowerClip, PowerTRACE, Presentations, Quattro Pro, QuickCorrect, VideoStudio e WordPerfect sono marchi o marchi registrati di Corel Corporation e/o sue filiali in Canada, negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. ConceptShare è un marchio registrato di ConceptShare Inc. in Canada, negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Nomi e logo di altri prodotti, caratteri e società possono essere marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. Brevetti: www.corel.com/patent

230124

Sommario

Guida introduttiva 1

Installazione della CorelDRAW Graphics Suite 3

Requisiti di sistema 3

Preparazione per l'installazione 3

Installazione CorelDRAW Graphics Suite di applicazioni 4

Opzioni di installazione 4

Modifica e riparazione delle installazioni 6

Disinstallazione CorelDRAW Graphics Suite 7

Domande frequenti 7

Iscrizioni e servizi Corel 9

Iscrizioni a CorelDRAW 9

Uso dell'account 10

Aggiornamento dei prodotti Corel 10

Servizi di assistenza Corel 10

Informazioni su Corel 11

Novità della suite grafica CorelDRAW X7 13

Inizializzazione ed esecuzione semplificata 13

Lavoro più rapido ed efficiente 16

Progetta con creatività e dimestichezza 20

Condividi ed espandi la tua esperienza 25

Novità dalle versioni precedenti 25

Risorse di apprendimento 27

Come ottenere assistenza 27

Uso della Guida e delle descrizioni comandi 28

Guida di avvio rapido 29

I consigli degli esperti 29

Risorse di apprendimento video 30

Uso dei suggerimenti 30

Schermata di benvenuto 31

Trucchi e suggerimenti 31

Guida alla programmazione delle macro ... 31
Guida alla distribuzione sulla rete ... 32
Risorse basate sul Web ... 32
Risorse personalizzate per la formazione e l'integrazione ... 32
Avvio e configurazione ... 33
Avvio e chiusura CorelDRAW ... 33
Modifica della lingua ... 33
Modifica delle impostazioni di avvio ... 34
Nozioni di base relative a CorelDRAW ... 35
Comprensione delle bitmap e della grafica vettoriale ... 35
Creazione e apertura di disegni ... 36
Scansione di immagini ... 39
Utilizzo di più disegni ... 40
Annullamento, ripristino e ripetizione di azioni ... 40
Funzioni di ingrandimento, panoramica e scorrimento ... 41
Anteprima di disegni ... 44
Selezione della modalità di visualizzazione ... 45
Operazioni con le viste ... 47
Salvataggio dei disegni ... 48
Backup e ripristino di file ... 50
Aggiunta e accesso alle informazioni sul disegno ... 51
Chiusura disegni ... 52
Esplorazione delle operazioni di base ... 52
Presentazione dell'area di lavoro di CorelDRAW ... 53
Termini di CorelDRAW ... 53
Finestra dell'applicazione ... 54
Barra degli strumenti standard ... 56
Esplorazione della casella degli strumenti ... 58
Barra delle proprietà ... 70
Finestre mobili ... 70
Barra di stato ... 71

Scelta di un'area di lavoro... 72
Individuazione e gestione del contenuto... 75
Esplorazione di Corel CONNECT... 75
Accesso al contenuto... 80
Esplorazione e ricerca di contenuto... 82
Visualizzazione del contenuto... 84
Utilizzo del contenuto... 85
Installazione di caratteri... 87
Gestione del contenuto... 88
Sincronizzazione dei vassoi con OneDrive... 89
Tipi di contenuto... 91
Collaborazione... 93
Utilizzo di ConceptShare... 93

Linee, forme e contorni... 95
Operazioni con le linee, i contorni e i tratti pennello... 97
Disegno di linee... 97
Disegno di linee calligrafiche, sensibili alla pressione e preimpostate... 105
Formattazione di linee e contorni... 108
Aggiunta di frecce a linee e curve... 111
Copia, conversione e rimozione di contorni... 113
Chiusura di segmenti di linea multipli... 114
Applicazione di tratti pennello... 115
Distribuzione di oggetti lungo una linea... 116
Connettore del disegno e linee di richiamo... 119
Disegno di linee di quota... 122
Uso di una penna sensibile alla pressione... 125
Disegno di forme... 127
Disegno di rettangoli e quadrati... 127
Disegno di ellissi, cerchi, archi e torte... 130
Disegno di poligoni e stelle... 131
Disegno di spirali... 133

Disegno di griglie... 134
Disegno di forme predefinite... 135
Disegno mediante il riconoscimento forme... 136
Modellazione di oggetti... 139
Uso di oggetti curva... 139
Selezione e spostamento dei nodi... 140
Modifica di segmenti... 142
Aggiunta, rimozione, unione e allineamento dei nodi... 143
Uso dei tipi di nodi... 145
Trasformazione dei nodi... 146
Divisione del tracciato di oggetti curva... 146
Riflessione di modifiche negli oggetti curva... 147
Inclinazione e allungamento di oggetti... 148
Sfumatura e sbavatura di oggetti... 150
Applicazione di distorsione agli oggetti... 152
Oggetti di attenuazione... 154
Modellazione di oggetti con l'avvicinamento o l'allontanamento di nodi... 155
Applicazione di effetti di distorsione... 156
Aggiunta di effetti vortice... 158
Modellazione di oggetti mediante involucri... 159
Ritaglio, suddivisione e cancellazione di oggetti... 161
Ritaglio di oggetti... 165
Sagoma, smerlatura e smusso di angoli... 167
Saldatura e intersezione di oggetti... 169
Creazione di oggetti PowerClip... 170

Oggetti, simboli e livelli... 177
Operazioni con gli oggetti... 179
Selezione di oggetti... 180
Trasformazione degli oggetti... 183
Copia, duplicazione ed eliminazione di oggetti... 185
Creazione di oggetti da aree racchiuse... 189

Creazione di un perimetro di delimitazione intorno agli oggetti selezionati... 189
Uso delle coordinate oggetto per disegnare e modificare oggetti... 190
Copia delle proprietà oggetto, trasformazioni ed effetti... 197
Clonazione di oggetti... 198
Posizionamento di oggetti... 199
Allineamento e distribuzione degli oggetti... 201
Applicazione del suggerimento relativo all'oggetto... 204
Aggancio di oggetti... 204
Uso delle guide dinamiche... 206
Utilizzo delle guide di allineamento... 210
Modifica dell'ordine degli oggetti... 214
Ridimensionamento e scalatura di oggetti... 215
Rotazione e riflessione di oggetti... 216
Uso della finestra mobile Proprietà oggetto per modificare oggetti... 218
Raggruppamento di oggetti... 218
Unione di oggetti... 220
Bloccaggio di oggetti... 221
Ricerca e sostituzione di oggetti... 222
Vincolo di oggetti... 222
Inserimento di codici a barre... 223
Inserimento e modifica di codici QR... 225
Inserimento di codici QR... 225
Modifica di codici QR... 226
Convalida di codici QR... 228
Operazioni con i livelli... 229
Creazione di livelli... 229
Modifica delle proprietà dei livelli... 233
Spostamento e copia di livelli e oggetti... 235
Operazioni con i simboli... 237
Creazione, modifica ed eliminazione di simboli... 237
Uso dei simboli nei disegni... 239

Gestione di raccolte e di librerie... 241
Riferimenti: Operazioni con i simboli... 242
Collegamento e incorporamento di oggetti... 245
Inserimento di oggetti collegati o incorporati... 245
Modifica di oggetti collegati o incorporati... 246
Gestione dei progetti... 249
Impostazione del database di progetto... 249
Assegnazione e copia dei dati oggetto... 250
Visualizzazione di un riepilogo dei dati oggetto... 251

Colore, riempimenti e trasparenze... 253
Operazioni con il colore... 255
Modelli di colore... 255
Profondità del colore... 257
Scelta dei colori... 258
Utilizzo della Tavolozza del documento... 264
Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate... 267
Organizzazione e visualizzazione delle tavolozze colore... 269
Visualizzazione o occultamento delle tavolozze colore nelle Librerie tavolozza... 271
Impostazione delle proprietà delle tavolozze colore... 272
Riempimento di oggetti... 275
Applicazione di riempimenti uniformi... 275
Applicazione di riempimenti sfumati... 276
Applicazione di riempimenti a motivo... 279
Applicazione di riempimenti texture... 283
Applicazione di riempimenti PostScript... 285
Applicazione di riempimenti reticolo... 285
Applicazione di riempimenti alle aree... 288
Operazioni con i riempimenti... 289
Modifica della trasparenza degli oggetti... 291
Applicazione di trasparenza uniforme... 291
Applicazione della trasparenza sfumata... 292

Applicazione di trasparenza motivo....294
Applicazione di trasparenza texture....296
Copia, blocco e rimozione di trasparenze....297
Applicazione delle modalità di unione....298
Gestione e condivisione di riempimenti e trasparenze....301
Gestione di riempimenti e trasparenze....301
Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze....303
Uso di gestione colore....305
Uso di gestione colore....305
Introduzione alla gestione del colore in CorelDRAW....309
Installazione, caricamento e incorporamento di profili colore....312
Assegnazione di profili colore....313
Conversione dei colori in altri profili colore....314
Scelta delle impostazioni di conversione colori....314
Prova video....315
Operazioni con le preimpostazioni di gestione colore....318
Operazioni con i criteri di gestione del colore....319
Gestione dei colori durante l'apertura dei documenti....320
Gestione dei colori durante l'importazione e l'incollaggio di file....321
Gestione dei colori per la stampa....321
Uso di un flusso di lavoro CMYK sicuro....322
Gestione dei colori per la visualizzazione online....322

Effetti speciali....323
Uso delle lenti con gli oggetti....325
Applicazione di lenti....325
Modifica di lenti....327
Aggiunta di effetti 3D agli oggetti....329
Applicazione di contorni agli oggetti....329
Applicazione della prospettiva agli oggetti....332
Creazione di estrusioni....333
Creazione di effetti smusso....337

Creazione di ombre discendenti ... 339
Fusione di oggetti ... 341

Testo ... 347

Aggiunta e modifica del testo ... 349
Importare e incollare testo ... 349
Aggiunta di testo grafico ... 351
Aggiunta del testo in paragrafi ... 351
Aggiunta di colonne a riquadri di testo ... 355
Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi ... 356
Allineamento del testo mediante la griglia di base ... 359
Selezione del testo ... 360
Ricerca, modifica e conversione del testo ... 360
Spostamento, rotazione e riflessione del testo ... 362
Spostamento del testo ... 363
Scorrimento del testo ... 364
Adattamento di testo a un tracciato ... 365
Inserimento di caratteri speciali, simboli e glifi ... 367
Incorporamento di elementi grafici ... 370
Operazioni con il vecchio testo ... 371
Formattazione del testo ... 373
Scelta dei caratteri e dei tipi di carattere ... 373
Formattazione dei caratteri ... 375
Modifica del colore del testo ... 377
Crenatura di un intervallo di caratteri ... 378
Applicazione di maiuscole e minuscole al testo ... 379
Utilizzo delle funzionalità OpenType ... 380
Regolazione della spaziatura tra i caratteri e le parole ... 384
Regolazione della spaziatura tra righe e paragrafi ... 386
Aggiunta di punti elenco al testo ... 387
Inserimento di capolettera ... 388
Modifica della posizione e dell'angolazione dei caratteri ... 389

Allineamento testo... 390
Aggiunta di tabulazioni e rientri... 393
Operazioni con gli stili di testo... 394
Sillabazione del testo... 394
Inserimento dei codici di formattazione... 396
Visualizzazione dei caratteri non stampabili... 397
Operazioni con il testo in lingue diverse... 399
Formattazione del testo asiatico... 399
Uso delle regole asiatiche per l'interruzione di riga... 400
Supporto di OpenType per il testo asiatico... 401
Formattazione del testo multilingue... 401
Visualizzazione corretta del testo in qualsiasi lingua... 402
Gestione dei caratteri... 405
Sostituzione di caratteri... 405
Incorporamento caratteri... 406
Visualizzazione in anteprima e identificazione dei caratteri... 407
Scelta dei caratteri con Font Playground... 408
Uso di Bitstream Font Navigator... 411
Uso degli Strumenti di scrittura... 413
Uso di Correzione rapida... 413
Uso delle funzioni Controllo ortografia e Grammatik... 415
Uso della funzione Sinonimi... 417
Operazioni con le lingue... 418
Personalizzazione degli strumenti di scrittura... 418
Uso degli stili di controllo... 420
Uso delle classi di regole... 422
Analisi di un disegno... 423
Uso degli elenchi di parole... 424
Controllo delle statistiche... 427
Riferimento: Uso degli Strumenti di scrittura... 427

Modelli e stili... 433

Operazioni con i modelli... 435
Ricerca di modelli... 435
Utilizzo dei modelli... 437
Creazione di modelli... 438
Modifica di modelli... 439
Operazioni con gli stili e i gruppi di stili... 441
Creazione di stili e gruppi di stili... 442
Applicazione di stili e gruppi di stili... 444
Modifica di stili e gruppi di stili... 445
Gestione delle proprietà oggetto predefinite... 446
Esportazione e importazione di fogli di stile... 447
Assegnazione di tasti di scelta rapida a stili o gruppi di stili... 448
Ricerca di oggetti che utilizzano uno stile o un gruppo di stili specifico... 448
Interruzione del collegamento tra oggetti e stili o gruppi di stili... 449
Operazioni con gli stili di colore... 451
Creazione e applicazione degli stili colore... 451
Modifica degli stili di colore... 454
Visualizzazione degli stili colore... 458
Esportazione e importazione di stili di colore... 459
Interruzione del collegamento tra uno stile di colore e un oggetto... 460

Pagine e formato... 461
Operazioni con le pagine e gli strumenti di formato... 463
Impostazione del formato pagina... 463
Scelta di uno sfondo per la pagina... 466
Inserimento, duplicazione, assegnazione di un nuovo nome ed eliminazione di pagine... 467
Inserimento dei numeri di pagina... 469
Uso dei righelli... 471
Calibrazione dei righelli... 472
Impostazione della griglia documento... 472
Impostazione della griglia linea di base... 474
Impostazione delle linee guida... 475

Modifica delle linee guida ... 478
Impostazione della scala di disegno ... 479
Operazioni con le tabelle ... 481
Aggiunta di tabelle a disegni ... 481
Selezione, spostamento ed esplorazione di componenti di tabelle ... 483
Inserimento ed eliminazione di righe e colonne di tabelle ... 485
Ridimensionamento di celle, righe e colonne di tabelle ... 486
Formattazione di tabelle e celle ... 487
Operazioni con il testo nelle tabelle ... 489
Conversione di tabelle in testo ... 490
Unione e suddivisione di tabelle e celle ... 491
Manipolazione di tabelle e oggetti ... 492
Aggiunta di immagini, grafica e sfondi alle tabelle ... 493
Importazione di tabelle in un disegno ... 493

Bitmap ... 495
Operazioni con le bitmap ... 497
Conversione delle immagini vettoriali in bitmap ... 497
Importazione di bitmap ... 499
Ritaglio di bitmap ... 499
Modifica delle dimensioni e della risoluzione delle bitmap ... 499
Raddrizzamento di bitmap ... 501
Uso delle filigrane Digimarc per l'identificazione delle bitmap ... 504
Rimozione di segni di polvere e graffi dalle bitmap ... 505
Applicazione di effetti speciali alle bitmap ... 505
Operazioni con i colori nelle bitmap ... 511
Uso di Laboratorio regola immagine ... 513
Regolazione del colore e del tono ... 517
Uso del filtro Curva tono ... 519
Trasformazione di colore e tono ... 520
Modifica di bitmap usando Corel PHOTO-PAINT ... 520
Operazioni con le modalità colore nelle bitmap ... 523

Modifica della modalità colore di immagini bitmap....523
Conversione di immagini bitmap in immagini in bianco e nero....524
Conversione di bitmap in bicromie....525
Conversione di immagini bitmap in modalità colore Tavolozza....526
Tracciamento di bitmap e modifica dei risultati tracciati....529
Tracciamento di bitmap....529
Comandi PowerTRACE....532
Anteprima dei risultati di tracciamento....533
Ottimizzazione dei risultati di tracciamento....534
Regolazione dei colori nei risultati di tracciamento....536
Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite....538
Suggerimenti per il tracciamento di bitmap e la modifica dei risultati di tracciamento....539
Operazioni con i file fotocamera RAW....541
Uso dei file fotocamera RAW....541
Importazione di file fotocamera RAW in CorelDRAW....542
Regolazione del colore e del tono di file fotocamera RAW....544
Aumento della nitidezza e riduzione del disturbo in file fotocamera RAW....547
Anteprima di file fotocamera RAW e acquisizione di informazioni sulle immagini....548

Stampa....549
Nozioni di base relative alla stampa....551
Stampa del lavoro effettuato....551
Definizione dei lavori di stampa....552
Anteprima dei lavori di stampa....553
Applicazione di stili di stampa....554
Ottimizzazione dei lavori di stampa....555
Stampa di precisione dei colori....556
Stampa su una stampante PostScript....558
Uso della stampa unione....560
Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari....563
Preparazione dei file per i fornitori del servizio di stampa....565
Preparazione di un lavoro di stampa per un fornitore del servizio di stampa....565

Operazioni con i formati di impostazione....566
Stampa degli indicatori di stampa....568
Mantenimento dei collegamenti OPI....571
Stampa delle separazioni colori....571
Operazioni con il trapping dei colori e la sovrastampa....572
Specifica delle impostazioni di trapping in RIP....575
Stampa su pellicola....577
Operazioni con un fornitore del servizio di stampa....578

Grafica Web....579
Creazione di oggetti per il Web....581
Esportazione di bitmap per il Web....581
Salvataggio e applicazione di preimpostazioni per il Web....587
Esportazione di oggetti con sfondi e colori trasparenti....587
Creazione di rollover....588
Aggiunta di segnalibri e collegamenti ipertestuali ai documenti....590
Aggiunta di punti attivi e testo alternativo agli oggetti....592
Esportazione in HTML....593
Impostazione delle preferenze per l'esportazione di immagini in HTML....593
Creazione di testo compatibile con il Web....594
Visualizzazione in anteprima e controllo dei file prima di esportarli in HTML....594
Esportazione in HTML....595

Formati di file....597
Importazione ed esportazione di file....599
Importazione di file....599
Esportazione di file....602
Esportazione in PDF....605
Esportazione di documenti come file PDF....605
Aggiunta di collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature nei file PDF....608
Riduzione delle dimensioni dei file PDF....608
Uso del testo e dei caratteri nei file PDF....609

Definizione del formato di codifica per i file PDF....611
Specifica di un'opzione di visualizzazione per i file EPS....611
Impostazione delle opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF....612
Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF....613
Ottimizzazione dei file PDF....614
Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari per i file PDF....615
Preparazione dei file PDF per un fornitore di stampa....616
Operazioni con le applicazioni di produttività per ufficio....619
Importazione di file da applicazioni di produttività per ufficio....619
Esportazione di file in applicazioni di produttività per ufficio....619
Aggiunta di oggetti ai documenti....619
Formati di file supportati....621
Adobe Illustrator (AI)....622
Adobe Type 1 Font (PFB)....624
Windows Bitmap (BMP)....625
OS/2 Bitmap (BMP)....626
Computer Graphics Metafile (CGM)....626
CorelDRAW (CDR)....627
Corel Presentation Exchange (CMX)....628
Corel PHOTO-PAINT (CPT)....628
Corel Symbol Library (CSL)....629
Cursor Resource (CUR)....629
Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)....629
Microsoft Publisher (PUB)....631
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)....631
AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)....632
Encapsulated PostScript (EPS)....634
PostScript (PS o PRN)....638
GIF....639
JPEG (JPG)....639
JPEG 2000 (JP2)....640

Kodak Photo CD Image (PCD)....641
PICT (PCT)....642
PaintBrush (PCX)....643
Adobe Portable Document Format (PDF)....644
File HPGL Plotter(PLT)....645
Portable Network Graphics (PNG)....647
Adobe Photoshop (PSD)....647
Corel Painter (RIF)....648
Scalable Vector Graphics (SVG)....649
Adobe Flash (SWF)....652
TARGA (TGA)....653
TIFF....654
Corel Paint Shop Pro (PSP)....654
TrueType Font (TTF)....655
Visio (VSD)....655
WordPerfect Document (WPD)....656
WordPerfect Graphic (WPG)....656
Formati di file fotocamera RAW....657
Wavelet Compressed Bitmap (WI)....657
Windows Metafile Format (WMF)....657
Altri formati di file....658
Formati consigliati per l'importazione di immagini....659
Formati consigliati per l'esportazione di grafica....659
Note generali sull'importazione dei file di testo....660

Personalizzazione e automazione....661

Impostazione delle preferenze di base....663
Disattivazione dei messaggi di avvertenza....663
Visualizzazione delle informazioni di sistema....663
Personalizzazione CorelDRAW....665
Salvataggio delle impostazioni predefinite....665
Creazione di aree di lavoro....666

Personalizzazione dei tasti di scelta rapida..... 667
Personalizzazione dei menu..... 669
Personalizzazione delle barre degli strumenti..... 670
Personalizzazione della casella degli strumenti..... 673
Personalizzazione della barra proprietà..... 673
Personalizzazione della barra di stato..... 674
Personalizzazione dei filtri..... 675
Personalizzazione delle associazioni dei file..... 676
Uso di macro per automatizzare le operazioni..... 679
Operazioni con le macro..... 679

Riferimenti..... 687
CorelDRAW per gli utenti di Adobe Illustrator..... 689
Confronto della terminologia..... 689
Confronto degli strumenti..... 690
Uso dell'area di lavoro Adobe Illustrator..... 692
Glossario..... 693

Guida introduttiva

Installazione della CorelDRAW Graphics Suite....3
Iscrizioni e servizi Corel....9
Novità della suite grafica CorelDRAW X7....13
Risorse di apprendimento....27
Avvio e configurazione....33
Nozioni di base relative a CorelDRAW....35
Presentazione dell'area di lavoro di CorelDRAW....53
Individuazione e gestione del contenuto....75
Collaborazione....93

Installazione della CorelDRAW Graphics Suite

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Requisiti di sistema" (pagina 3)
- "Preparazione per l'installazione" (pagina 3)
- "Installazione CorelDRAW Graphics Suite di applicazioni" (pagina 4)
- "Opzioni di installazione" (pagina 4)
- "Modifica e riparazione delle installazioni" (pagina 6)
- "Disinstallazione CorelDRAW Graphics Suite" (pagina 7)
- "Domande frequenti" (pagina 7)

Requisiti di sistema

Nel seguente elenco vengono riportati i requisiti minimi di sistema. Per prestazioni ottimali, è richiesta una quantità di RAM e di spazio su disco rigido superiore a quella indicata nell'elenco.

- Sistema operativo con installato il service pack più recente: Windows® 8 (versioni a 32 bit o 64 bit) o Windows® 7 (versioni a 32 bit o 64 bit)
- Intel® Core™ 2 Duo o AMD Athlon™ 64
- 2 GB di RAM
- 1 GB di spazio su disco rigido

  Electronic software downloads (ESD) richiede più spazio per consentire il download, i file di impostazione non compressi e l'installazione effettiva, che include anche copie dei file sorgente.
- Mouse o tavoletta grafica
- Risoluzione dello schermo 1280 x 768 o superiore
- Unità DVD
- Microsoft® Internet Explorer® 8 o versioni successive

Se Microsoft® .NET Framework non è disponibile sul computer, verrà installato durante l'installazione del prodotto.

Preparazione per l'installazione

- Assicurarsi che data e ora di sistema siano impostate correttamente.

- Chiudere tutte le applicazioni, compresi i programmi antivirus e le applicazioni aperte indicate nell'area di sistema o sulla barra delle applicazioni di Windows. In caso contrario il tempo di installazione potrebbe aumentare e le applicazioni aperte potrebbero interferire con la procedura.
- Accedere come amministratore.
- Verificare che lo spazio disponibile sul disco rigido sia sufficiente per l'installazione dell'applicazione.
- Eliminare il contenuto della cartelle temporanee del sistema per evitare conflitti di file e di memoria. Per accedere alla cartelle temporanee, digitare **%temp%** nella casella **Cerca** del menu Start di Windows 7 o del desktop di Windows 8.
- Installare CorelDRAW® Graphics Suite X7 in una directory distinta per evitare conflitti con le versioni precedenti.

Installazione CorelDRAW Graphics Suite di applicazioni

La procedura guidata di installazione semplifica l'installazione delle applicazioni e dei componenti di CorelDRAW Graphics Suite. Per installare rapidamente la suite, è possibile scegliere un'installazione standard oppure è possibile personalizzarla scegliendo diverse opzioni.

Per installare le applicazioni di CorelDRAW Graphics Suite

1. Chiudere tutte le applicazioni, compresi tutti i programmi antivirus.
2. Inserire il DVD nell'unità DVD.

   (Windows 7 e Windows 8) Se la procedura guidata di installazione non viene avviata automaticamente, accedere alla cartella principale del DVD, individuare **setup.exe** sul DVD e fare doppio clic sul file. Accertarsi di selezionare la cartella che corrisponde alla versione del sistema operativo in uso: 64 bit o 32 bit.
3. Scorrere verso il basso per leggere il contratto di licenza e fare clic su **Accetto**.
4. Fare clic su **Avanti**.
5. Digitare il proprio nome nella casella di testo **Nome utente**.
6. Digitare il numero di licenza nella casella di testo **Numero di licenza**.

   Il numero di licenza non è sensibile alle maiuscole e i trattini sono facoltativi.
7. Fare clic su **Avanti**.
8. Seguire le istruzioni per l'installazione del software.

Opzioni di installazione

È possibile scegliere tra due tipi di installazioni:

- **Installazione standard**: consente di installare automaticamente i programmi e le utilità principali della suite in un percorso predefinito della cartella Programmi. Se in seguito è richiesto un componente che non è installato, è possibile modificare l'installazione.
- **Installazione personalizzata**: consente di scegliere funzioni aggiuntive, escludere componenti non necessari e specificare il percorso di installazione della suite. Ad esempio, è possibile installare tasti di scelta rapida del desktop o installare Ghostscript per una migliore gestione di file EPS e PDF importati.

Programmi

Nella seguente tabella vengono elencati i programmi installati per impostazione predefinita. Per escludere un programma dall'installazione, scegliere Installazione personalizzata.

Programma	Descrizione
CorelDRAW®	Un'applicazione grafica intuitiva e versatile per creare illustrazioni vettoriali di alta qualità, design di logo e formati di pagina.
Corel® PHOTO-PAINT™	Un'applicazione di modifica delle immagini completa che consente di ritoccare e migliorare le foto nonché di creare dipinti e illustrazioni bitmap originali.

Programma	Descrizione
Corel® CONNECT™	Un'applicazione che offre facile accesso a contenuti quali clipart, foto e caratteri.
Corel Capture™	Un'applicazione facile da utilizzare per acquisire le immagini dallo schermo del computer.
Bitstream® Font Navigator®	Un'applicazione per sfogliare, organizzare e gestire i caratteri.

Funzioni e utilità del programma

Nella seguente tabella vengono elencate le funzioni del programma che è possibile installare. Non tutti i componenti sono disponibili in tutte le versioni del software.

Funzione o utilità	Descrizione	Note
Strumenti di scrittura	Includono Controllo ortografico, Sinonimi, e Grammatik in diverse lingue per semplificare la correzione dei documenti	Gli strumenti di scrittura nella lingua del sistema operativo sono richiesti e installati per impostazione predefinita. Ad esempio, gli strumenti di scrittura per la lingua inglese vengono installati per impostazione predefinita in un sistema operativo in lingua inglese. Per installare altre lingue, è necessario scegliere Installazione personalizzata o modificare l'installazione in un secondo momento.
Procedura guidata Fronte/retro	Consente di configurare una stampante per la stampa in modalità fronte/retro	Richiede l'installazione personalizzata
Microsoft® Visual Basic® for Applications 7.1	Un sottogruppo dell'ambiente di programmazione Microsoft Visual Basic (VB) ideale per i principianti.	Per creare macro di base per uso personale nonché progetti macro più avanzati, è possibile utilizzare il linguaggio VBA.
Microsoft® Visual Studio® Tools for Applications (VSTA)	Un ambiente di programmazione incorporato che consente agli sviluppatori e altri esperti in programmazione di utilizzare VSTA per la creazione di progetti macro più avanzati	Per utilizzare VSTA con CorelDRAW Graphics Suite, è necessario disporre di una copia di Microsoft Visual Studio 2012 o versione successiva installata. Se si installa Microsoft Visual Studio dopo l'installazione di CorelDRAW Graphics Suite, è necessario reinstallare la funzione VSTA modificando l'installazione CorelDRAW Graphics Suite. Per ulteriori informazioni, consultare "Per modificare o riparare un'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7" a pagina 6.
Estensione della shell di Windows	Consente di visualizzare miniature di file Corel nativi, ad esempio CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) e file di riempimenti a motivo (FILL).	Se è stata installata una versione precedente di CorelDRAW Graphics Suite, questa opzione non viene visualizzata nell'installazione guidata.
Ghostscript GPL	Altamente consigliata se si importano file EPS e PDF nei documenti. Questa funzione consente di isolare e utilizzare singoli	Richiede l'installazione personalizzata

Funzione o utilità	Descrizione	Note
	elementi di file EPS importati anziché solo immagini delle intestazioni. Consente anche di migliorare l'importazione di file PDF generati da applicazioni di terze parti.	

Opzioni aggiuntive

Nella seguente tabella vengono elencate le opzioni di installazione aggiuntive.

Opzione	Descrizione	Note
Language pack	Consentono di utilizzare i programmi e la Guida in due o più lingue	Questa opzione è inclusa solo con le versioni multilingue del software e richiede l'installazione personalizzata.
Consenti gli aggiornamenti del prodotto	Scarica automaticamente gli aggiornamenti del prodotto e chiede conferma prima di installarli.	Inclusa con l'installazione standard
Installa tasti di scelta rapida del desktop	Aggiunge icone prodotto al desktop per semplificare l'accesso	Inclusa con l'installazione standard per le versioni di prova del prodotto, questa opzione richiede Installazione personalizzata per tutte le altre versioni.
Copia dei file di installazione	Consente di mantenere e aggiornare il software senza utilizzare il disco di installazione	Inclusa con l'installazione standard

Modifica e riparazione delle installazioni

È anche possibile utilizzare la procedura guidata di installazione per effettuare le operazioni seguenti:

- modificare l'installazione corrente aggiungendo o eliminando componenti
- riparare l'installazione corrente correggendo gli errori, ad esempio file mancanti o danneggiati nonché tasti di scelta rapida e voci di registro non corretti

La riparazione di un'installazione è utile quando si riscontrano problemi nell'utilizzo dell'applicazione o si sospetta che sia danneggiata. Prima di procedere con la riparazione, provare a ripristinare le impostazioni predefinite dell'area di lavoro corrente tenendo premuto il tasto **F8** mentre si avvia l'applicazione. Quando si ripristina un'area di lavoro, vengono ripristinate anche tutte le preferenze dell'area di lavoro.

Per modificare o riparare un'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7

1. Chiudere tutte le applicazioni.
2. Nel Pannello di controllo di Windows, fare clic su **Disinstalla un programma**.
3. Fare doppio clic su **CorelDRAW Graphics Suite** nella pagina **Disinstalla o modifica un programma**.
4. Selezionare l'opzione **Modifica** o **Ripara** nella procedura guidata visualizzata e seguire le istruzioni.

I componenti già installati non vengono visualizzati nella procedura guidata o le relative caselle di controllo appaiono deselezionate.

Alcune funzioni, ad esempio **Copia dei file di installazione** e **Installa tasti di scelta rapida del desktop**, non possono essere aggiunte modificando l'installazione.

Disinstallazione CorelDRAW Graphics Suite

È possibile disinstallare CorelDRAW Graphics Suite dal Pannello di controllo.

Per disinstallare CorelDRAW Graphics Suite

1. Nel Pannello di controllo di Windows, fare clic su **Disinstalla un programma**.
2. Fare doppio clic su CorelDRAW Graphics Suite nella pagina **Disinstalla o modifica un programma**.
3. Selezionare l'opzione **Rimuovi** nella procedura guidata visualizzata e seguire le istruzioni.

   Per disinstallare completamente il prodotto rimuovendo i file utente, ad esempio preimpostazioni, riempimenti creati dall'utente e file personalizzati, attivare la casella di controllo **Rimuovi file utente**.

Tutti i componenti aggiuntivi e le applicazioni installate con la suite, ad esempio l'estensione della shell di Windows per la CorelDRAW Graphics Suite X7 o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), devono essere disinstallate separatamente.

Domande frequenti

Se la domanda non è inclusa nell'elenco sottostante, visitare Corel® Support Services ed eseguire una ricerca nella Corel® Knowledge Base™.

- "Sto eseguendo l'upgrade della mia versione del software. Devo disinstallare la versione precedente?" (pagina 7)
- "Qual è la differenza tra un upgrade e un aggiornamento?" (pagina 7)
- "Cosa accade se perdo il mio numero di serie e devo reinstallare il software?" (pagina 7)
- "Qual è la differenza tra un'installazione standard e un'installazione personalizzata? Qual è il tipo di installazione più adatto alle mie esigenze?" (pagina 7)
- "Come faccio a distribuire CorelDRAW Graphics Suite sulla rete della mia organizzazione?" (pagina 7)

Sto eseguendo l'upgrade della mia versione del software. Devo disinstallare la versione precedente?

No, non occorre disinstallare la versione precedente. Per impostazione predefinita, la nuova versione viene installata in una cartella distinta. Questo permette di utilizzare entrambe le versioni. Non cambiare la cartella di installazione per installare l'upgrade e la versione precedente nella stessa cartella.

Qual è la differenza tra un upgrade e un aggiornamento?

Un upgrade consente di installare la versione principale più recente del software. Dopo il rilascio di una versione principale, seguono in genere gli aggiornamenti per offrire correzioni di difetti, miglioramenti delle prestazioni e della stabilità per membri premium. Gli aggiornamenti hanno lo stesso nome della versione principale con l'aggiunta di un numero: ad esempio, .1. Per impostazione predefinita, l'applicazione segnala quando è disponibile un aggiornamento del prodotto, ma è anche possibile verificare la presenza di aggiornamento facendo clic su **Guida** ▸ **Aggiornamenti**.

Cosa accade se perdo il mio numero di serie e devo reinstallare il software?

Per versioni di download, controllare il messaggio e-mail ricevuto da Corel al momento dell'acquisto del prodotto.

Gli utenti standard o premium devono controllare la pagina **I miei account** su corel.com.

Se è stata acquistata una confezione, controllare la copertina del disco di installazione.

Qual è la differenza tra un'installazione standard e un'installazione personalizzata? Qual è il tipo di installazione più adatto alle mie esigenze?

Consultare "Opzioni di installazione" a pagina 4.

Come faccio a distribuire CorelDRAW Graphics Suite sulla rete della mia organizzazione?

In caso di acquisto di più licenze di CorelDRAW Graphics Suite, è possibile distribuire le applicazioni sulla rete della propria organizzazione. Per ulteriori informazioni sulle installazioni di rete, consultare la guida di distribuzione di CorelDRAW Graphics Suite X7. Per acquistare un contratto "multilicenza" del software e ottenere una copia della guida di distribuzione, contattare i servizi di assistenza Corel.

CorelDRAW® X7

Iscrizioni e servizi Corel

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Iscrizioni a CorelDRAW" (pagina 9)
- "Uso dell'account" (pagina 10)
- "Aggiornamento dei prodotti Corel" (pagina 10)
- "Servizi di assistenza Corel" (pagina 10)
- "Informazioni su Corel" (pagina 11)

Iscrizioni a CorelDRAW

Le iscrizioni a CorelDRAW offrono un accesso basato su cloud ad aggiornamenti di prodotto, contenuti digitali, nuove funzionalità di prodotto e servizi online. Sono disponibili due opzioni di iscrizione: Standard e Premium.

Iscrizione Standard a CorelDRAW

Insieme all'acquisto del prodotto, questa iscrizione gratuita consente di accedere:

- Agli aggiornamenti relativi alle prestazioni e alla stabilità
- Alla libreria online di contenuti come clipart, foto, modelli e riempimenti a motivo
- A una selezione completa di caratteri online

Iscrizioni Premium a CorelDRAW

Questa iscrizione a pagamento consente di arricchire l'esperienza d'uso del prodotto con:

- Contenuti online esclusivi come clipart, foto e riempimenti a motivo
- Una selezione completa di caratteri di livello professionale online
- Rapido accesso alle nuove funzionalità e ai nuovi servizi a disposizione
- Aggiornamenti alle versioni più recenti di CorelDRAW Graphics Suite

Iscrizione e accesso

Per iscriversi e sfruttare tutti i vantaggi dell'iscrizione è necessario disporre di un account corel.com ed effettuare l'accesso. Il pulsante **Accedi/Esci** mostra lo stato di accesso e iscrizione.

Stato del pulsante	Indica che...
	Non è stato effettuato l'accesso.
	È stato effettuato l'accesso come membro standard.
	È stato effettuato l'accesso come membro premium.

Uso dell'account

È possibile controllare le impostazioni dell'account in CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT in qualsiasi momento, ed è possibile scaricare utility e applicazioni offerte con l'iscrizione dalla pagina degli account.

Per diventare membri

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Informazioni sull'abbonamento CorelDRAW**.
2 Seguire le istruzioni.

Se non si dispone di un account corel.com è necessario crearne uno.

Per accedere

- Fare clic su **Guida** ▸ **Accedi**.

Per controllare l'account corel.com

- In CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT fare clic su **Guida** ▸ **Impostazioni account**.

Aggiornamento dei prodotti Corel

Durante l'installazione dei prodotti, è possibile scegliere l'opzione che consente di scaricare i relativi aggiornamenti e service pack. Dopo aver installato il prodotto, si possono visualizzare le informazioni relative agli aggiornamenti facendo clic su **Guida** ▸ **Aggiornamenti**.

Per impostazione predefinita, l'utente verrà avvisato automaticamente degli aggiornamenti dei prodotti e delle novità disponibili. Inoltre, con l'installazione predefinita, l'applicazione scarica in automatico gli aggiornamenti del prodotto nuovo e chiede conferma all'utente per installarli. Tuttavia, è possibile modificare in qualsiasi momento le impostazioni di notifica degli aggiornamenti.

Per modificare le impostazioni degli aggiornamenti

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Schermata di benvenuto**.
2 Fare clic su **Impostazioni** nella parte superiore della pagina **Aggiornam**.
3 Nell'area **Impostazioni aggiornamento**, attivare o disattivare una delle seguenti caselle di controllo:
   - **Avvisami quando sono disponibili aggiornamenti del prodotto, novità ed esercitazioni.**
   - **Scarica automaticamente gli aggiornamenti del prodotto e chiedi conferma prima di installare.**

Servizi di assistenza Corel

I servizi di assistenza Corel possono fornire informazioni tempestive e accurate sulle funzionalità, le specifiche, i prezzi, la disponibilità, i servizi e l'assistenza tecnica dei prodotti Corel. Per informazioni più aggiornate sui servizi di assistenza tecnica disponibili per il prodotto Corel, visitare il sito www.corel.com/support.

Informazioni su Corel

Corel è una delle migliori società di software al mondo che offre alcuni dei prodotti grafici, di produttività e multimediali digitali più conosciuti del settore. Grazie al portafoglio di software innovativo più completo sul mercato, ci siamo costruiti una reputazione per la consegna di soluzioni facili da apprendere e utilizzare, che aiutano ad ottenere nuovi livelli di creatività e produttività. Il settore ha risposto con centinaia di premi di riconoscimento per l'innovazione, la progettazione e il valore.

Utilizzato da milioni di utenti in tutto il mondo, le nostre linee di prodotti includono CorelDRAW Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® e Corel® WordPerfect® Office. Per ulteriori informazioni su Corel, visitare il sito Web www.corel.com.

Novità della suite grafica CorelDRAW X7

Le funzionalità nuove e migliorate di CorelDRAW Graphics Suite X7 sono descritte nei seguenti argomenti:

- "Inizializzazione ed esecuzione semplificata" (pagina 13)
- "Lavoro più rapido ed efficiente" (pagina 16)
- "Progetta con creatività e dimestichezza" (pagina 20)
- "Condividi ed espandi la tua esperienza" (pagina 25)

Per informazioni sulle funzionalità e gli strumenti introdotti oppure ottimizzati nelle versioni precedenti di CorelDRAW Graphics Suite, consultare "Novità dalle versioni precedenti" a pagina 25.

Inizializzazione ed esecuzione semplificata

Da una schermata di benvenuto ridisegnata e aree di lavoro progettate appositamente per ogni esigenza fino a una moltitudine di contenuti quali clipart e foto, CorelDRAW Graphics Suite X7 permette all'utente di diventare rapidamente produttivo.

Novità! Navigazione della schermata di benvenuto

La schermata di benvenuto è stata completamente ridisegnata, semplificando la navigazione e l'individuazione della vasta gamma di risorse disponibili, inclusa la selezione dell'area di lavoro, novità, una galleria di esaltanti creazioni degli utenti, aggiornamenti dell'applicazione, suggerimenti e trucchi, esercitazioni video, CorelDRAW.com, oltre a informazioni su abbonamenti e sottoscrizioni.

Novità! Scelta dell'area di lavoro

La rinnovata Schermata di benvenuto ora include una scheda Area di lavoro, per scegliere tra le diverse aree di lavoro ideate per livelli di perizia diversificati e per specifiche attività.

Novità! Aree di lavoro

È stata introdotta una vasta gamma di aree di lavoro per specifici flussi di lavoro fatte su misura, per aiutare i nuovi utenti ad abituarsi alla suite più rapidamente e facilmente. Abbiamo lavorato insieme a professionisti del settore che utilizzano la piattaforma quotidianamente per predisporre strumenti e funzioni per attività specifiche, quali il formato della pagina e le illustrazioni. Per ulteriori informazioni, consultare "Scelta di un'area di lavoro" a pagina 72.

È possibile scegliere da una vasta gamma di aree di lavoro.

Novità! Aree di lavoro Lite

Progettate per aiutare i nuovi utenti ad abituarsi alla suite più rapidamente, le nuove aree di lavoro Lite per CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7 offrono opzioni essenziali e pratiche in termini di navigazione per le caselle degli strumenti e le barre delle proprietà. Le aree di lavoro Lite sono state progettate per rendere gli strumenti più utilizzati dell'applicazione accessibili con maggiore rapidità e più semplici da trovare.

Novità! Aree di lavoro predefinita e Classic

Le nuove aree di lavoro predefinite per CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7 sono state rimodellate per offrire una configurazione più intuitiva ed efficiente di strumenti, menu, barra di stato, barre delle proprietà e finestre di dialogo. Inoltre, le aree di lavoro classiche sono state mantenute per gli utenti di lunga data che potrebbero preferire l'aspetto abituale della suite.

Novità! Aree di lavoro avanzate

Con CorelDRAW X7, le nuove aree di lavoro Formato pagina e Illustrazione sono state progettate grazie alla consulenza con professionisti del settore per esporre meglio le specifiche funzionalità dell'applicazione. Ad esempio, l'area di lavoro Illustrazione offre una casella degli strumenti ricca di strumenti di disegno e prontamente accessibile dalla finestra mobile Stili colore.

Novità! Personalizzazione immediata

Casella degli strumenti, finestre mobili e barre delle proprietà contengono pratici nuovi pulsanti di **Personalizzazione rapida** per creare su misura l'interfaccia adattandola al proprio flusso di lavoro. Disponibili sia in CorelDRAW X7 sia in Corel PHOTO-PAINT X7, questi pulsanti offrono un metodo più veloce e comodo per aggiungere finestre mobili all'area di lavoro, aggiungere o rimuovere strumenti dalla casella degli strumenti e aggiungere o rimuovere elementi da una barra delle proprietà.

Per ulteriori informazioni, consultare "Personalizzazione della casella degli strumenti " a pagina 673, "Finestre mobili " a pagina 70 e "Per aggiungere o rimuovere un elemento dalla barra delle proprietà" a pagina 674.

Novità! Incorporamento di caratteri

Ora è possibile incorporare caratteri quando si salvano documenti CorelDRAW, in modo che i destinatari condivisi possano visualizzare, stampare e modificare il documento esattamente secondo quanto previsto. Questa funzionalità risulta particolarmente utile quando si invia un file CorelDRAW a un laboratorio di stampa, per garantire che il documento sia visualizzabile e stampabile con precisione.

CorelDRAW X7 rispetta qualsiasi restrizione codificata con ogni carattere, quindi un carattere deve supportare l'incorporazione da salvare con il documento. Sebbene alcuni caratteri non possano essere incorporati, la maggior parte supporta l'incorporazione per la stampa e l'anteprima oppure per la modifica.

Per ulteriori informazioni, consultare "Incorporamento caratteri" a pagina 406.

Novità! Correzioni lenti

Il nuovo dispositivo di scorrimento **Correggi distorsione lenti** nella finestra di dialogo **Raddrizza immagine** permette di creare un'anteprima e regolare l'immagine per rimuovere rapidamente e facilmente le distorsioni a barile e a puntaspilli. Le distorsioni a puntaspilli rendono le foto schiacciate a partire dal centro, mentre le distorsioni a barile rendono le foto bombate a partire dal centro. Trascinando il dispositivo di scorrimento a destra, è possibile ridurre le distorsioni a puntaspilli; al contrario, trascinando il dispositivo di scorrimento a sinistra si riducono le distorsioni a barile. È anche disponibile una griglia personalizzabile per la finestra di anteprima, per riallineare la distorsione.

Per ulteriori informazioni, consultare Correzione delle distorsioni della lente della fotocamera

Novità! Multilicenza

Ora è possibile acquistare un singolo numero di serie utilizzabile per diversi utenti registrati e che include l'accesso ai vantaggi dell'abbonamento Corel, come contenuti online e aggiornamenti dell'applicazione.

Novità! Pulsanti di espansione

Per gli utenti di tablet e cellulari, sono stati aggiunti pulsanti di espansione alla casella degli strumenti, alla barra delle proprietà, alle finestre mobili e alle tavolozze colore, ad indicare la presenza di comandi aggiuntivi che non rientrano nell'area di lavoro. Basta fare clic su un pulsante di espansione per accedere immediatamente a strumenti e comandi nascosti.

Novità e miglioramento! Contenuto

CorelDRAW Graphics Suite X7 include una moltitudine di contenuti pronti per progetti, utilizzabili per migliorare il lavoro artistico. La libreria di contenuto della suite include gli elementi seguenti:

- Oltre 13.000 immagini clipart di alta qualità
- 2.000 foto
- più di 600 modelli progettati professionalmente
- oltre 1.200 oggetti
- 75 riquadri di testo interattivi
- 75 riquadri PowerClip interattivi
- oltre 100 elenchi di immagini
- oltre 400 supporti artistici
- 75 fotogrammi pronti come contenuti
- oltre 1000 caratteri
- oltre 400 riempimenti a motivo

È possibile accedere a una moltitudine di contenuti.

Lavoro più rapido ed efficiente

Maggiore efficienza e produttività sfruttando una vasta gamma di nuove funzionalità e funzionalità ottimizzate: da riempimenti, trasparenze, selezione di pennelli e ottimizzazioni al testo, fino a diversi documenti e flussi di lavoro di automazione.

Novità e miglioramento! Riempimenti sfumati

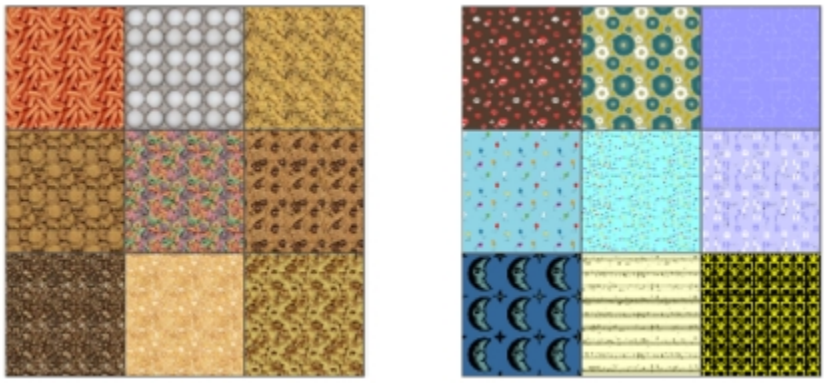
Ora è possibile creare riempimenti sfumati ellittici e rettangolari, applicare la trasparenza a singole note di colore di riempimento, ripetere un riempimento all'interno di un oggetto riempito, regolare l'angolo di rotazione di un riempimento e attenuare la transizione fusione di un riempimento sfumato.

Con CorelDRAW X7, è possibile applicare e regolare i riempimenti sfumati più rapidamente, accuratamente e in modo creativo, utilizzando nuovi comandi interattivi nella finestra mobile **Proprietà oggetto**. In Corel PHOTO-PAINT X7, la finestra di dialogo **Modifica riempimento** migliorata, permette di accedere più rapidamente a tutti i comandi disponibili per regolare i riempimenti sfumati.

Per ulteriori informazioni, consultare "Applicazione di riempimenti sfumati" a pagina 276.

Novità e miglioramento! Riempimenti a motivo bitmap e vettoriali

Con CorelDRAW X7, è possibile creare anteprime efficientemente, oltre ad applicare e trasformare interattivamente sia i riempimenti a motivo vettoriale, sia i riempimenti a motivo bitmap, grazie ai comandi avanzati della finestra mobile **Proprietà oggetto**. Si possono anche salvare riempimenti creati o modificati personalmente e il nuovo formato FILL è supportato da Patterns, una nuova app per iOS per agevolare la creazione di motivi a bitmap dalle foto. Per ulteriori informazioni, consultare "Applicazione di riempimenti a motivo" a pagina 279.



Esempi di riempimenti a motivo

Novità! Finestra di dialogo Modifica riempimento

In CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, la nuova finestra di dialogo **Modifica riempimento** offre un accesso più efficiente ai comandi disponibili per riempimenti uniformi, sfumati, a motivo vettoriale, a motivo bitmap, a motivo a due colori, texture e PostScript. Con CorelDRAW X7, la finestra di dialogo **Modifica riempimento** fornisce anche un'anteprima in tempo reale, mentre si effettuano le regolazioni.

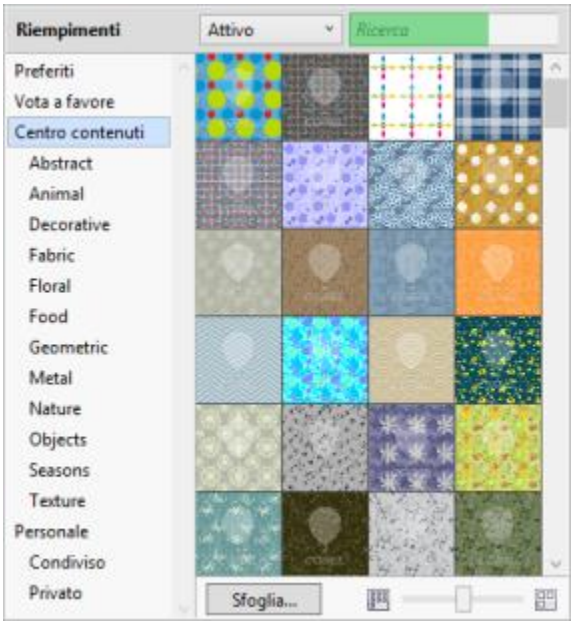
Novità e miglioramento! Riempimenti personalizzati

CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7 introducono nuove opzioni che semplificano il salvataggio e la condivisione dei riempimenti sfumati. Con CorelDRAW, il pulsante **Salva come nuovo** compare nella finestra mobile **Proprietà oggetto** e nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**. Il pulsante compare anche nella finestra di dialogo **Modifica riempimento** in Corel PHOTO-PAINT. Inoltre, il nuovo formato FILL preserva ed espone tutte le impostazioni riempimento, velocizzando e semplificando la modifica di riempimenti salvati e riempimenti scaricati da Content Exchange.

Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

Novità! Selettore riempimento

Con CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, grazie al nuovo selettore **riempimento**, la ricerca, la creazione di anteprime e la selezione dei riempimenti risultano operazioni rapide e semplici. Il selettore **riempimento** fornisce inoltre accesso a riempimenti memorizzati localmente e a quelli disponibili in Content Exchange.



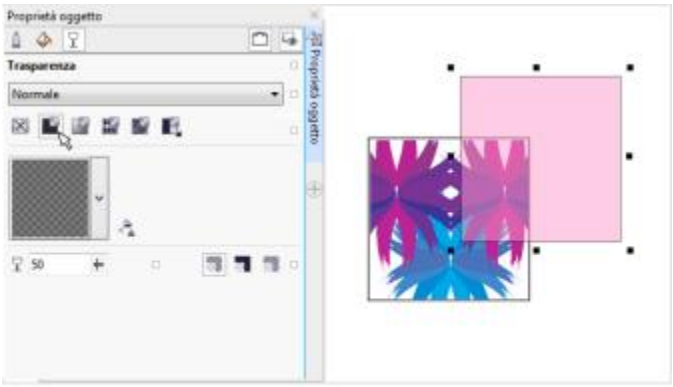
Con il nuovo selettore riempimento, la ricerca, l'anteprima e la selezione dei riempimenti risultano operazioni rapide e semplici.

Novità! Creazione del riempimento

In CorelDRAW X7, ora è possibile creare istantaneamente riempimenti a motivo bitmap e riempimenti a motivo vettoriale nuovi dagli oggetti selezionati nell'area di lavoro. Quando si fa clic sul pulsante **Nuovo dall'area di lavoro** nella finestra di dialogo **Proprietà oggetto**, il cursore si trasforma in strumento **Ritaglia**, in modo che sia possibile definire una parte dell'area di lavoro da utilizzare come motivo. Per ulteriori informazioni, consultare "Per creare un motivo vettoriale o bitmap dall'area di lavoro" a pagina 281.

Avanzati! Trasparenza

Le impostazioni di trasparenza sono state aggiunte alla finestra mobile **Proprietà oggetto** in CorelDRAW X7, velocizzando e semplificando l'applicazione e la regolazione della trasparenza oggetto. Le nuove opzioni aiutano a specificare rapidamente se la trasparenza è applicata al contorno dell'oggetto, al riempimento dell'oggetto o a entrambi. Inoltre, è possibile salvare istantaneamente le impostazioni di trasparenza come stile, per un semplice riuso degli effetti preferiti. Per ulteriori informazioni, consultare "Modifica della trasparenza degli oggetti" a pagina 291.



Applicare e regolare la trasparenza oggetto è più veloce e semplice.

Novità! Posizione contorno

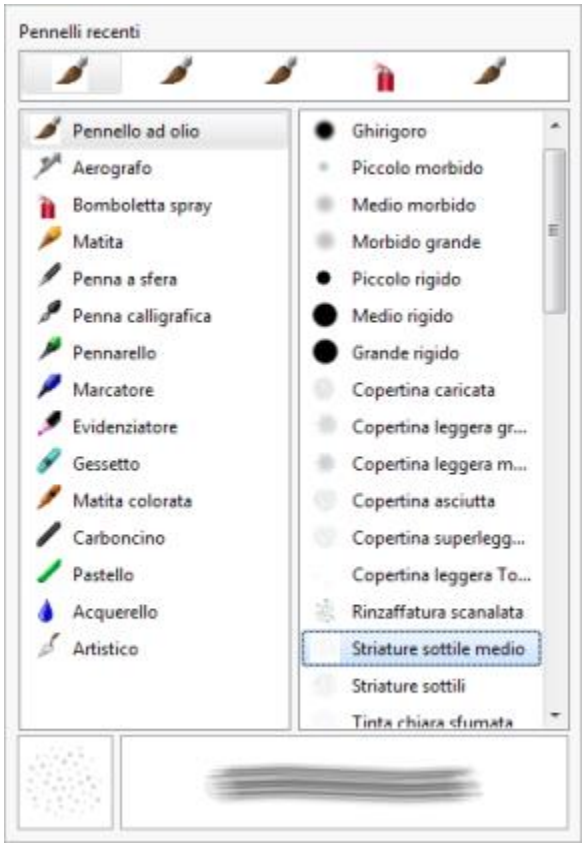
Con CorelDRAW X7, le nuove opzioni di Posizione contorno creano oggetti con dimensioni più precise. I pulsanti **Contorno esterno**, **Contorno centrato** e **Contorno interno** permettono di specificare se un contorno è posizionato all'interno dell'oggetto, all'esterno dell'oggetto o una combinazione equivalente dei due. Posizionando un contorno all'interno di un oggetto, si possono creare più facilmente formati di dimensioni specifiche, in quanto il contorno viene renderizzato entro le misure originali dell'oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Formattazione di linee e contorni" a pagina 108.

Avanzati! Proprietà oggetto, finestra mobile

Con CorelDRAW X7, la finestra mobile **Proprietà oggetto** ridisegnata è dotata di una nuova opzione scheda che agevola gli utenti in termini di efficienza, riducendo la congestione. Il pulsante della modalità Scroll/Tab imposta la finestra mobile in modo da presentare solo un gruppo di comandi di formattazione per volta, semplificando la messa a fuoco. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso della finestra mobile Proprietà oggetto per modificare oggetti" a pagina 218.

Novità! Selettore pennello

Con Corel PHOTO-PAINT X7, il nuovo selettore **Pennello** rende più semplice la ricerca del pennello richiesto, combinando tutte le categorie di pennello e i tipi di pennello in un unico punto. Disponibile per gli strumenti **Grafica pittorica**, **Effetto** e **Clona**, il nuovo selettore **Pennello** presenta anteprime del tratto pennello se si passa il mouse sopra ogni preimpostazione. Memorizza anche le impostazioni degli ultimi cinque pennelli utilizzati, favorendo il riuso della combinazione preferita.



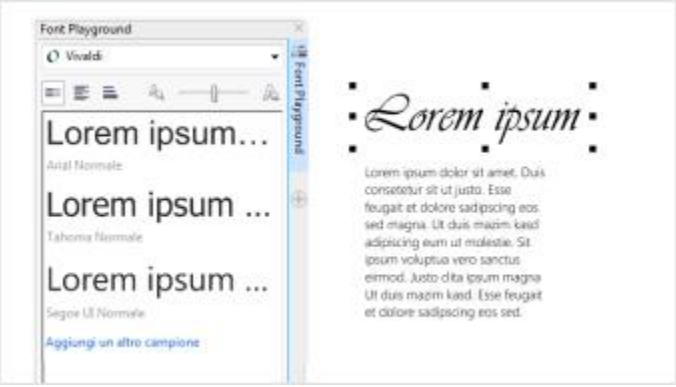
Novità! Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2012

L'inclusione di Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2012 offre l'accesso agli ultimi strumenti di sviluppo, permettendo agli sviluppatori di creare facilmente automazioni VSTA per tutte le applicazioni della suite.

Novità! Font Playground

In CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, la nuova finestra mobile Font Playground introduce un metodo semplificato per esplorare, sperimentare e scegliere il carattere perfetto. È possibile aggiungere facilmente un testo esempio per visualizzarne l'aspetto con diversi caratteri, mentre un pratico dispositivo di scorrimento Zoom regola facilmente la dimensione del testo esempio. Con un unico clic, è anche possibile scegliere dove compare il testo esempio come linea singola, linee multiple o una serie in cascata di dimensioni sempre maggiori.

Font Playground fornisce anche accesso a funzionalità avanzate all'interno di caratteri OpenType. Se un testo di esempio utilizza un carattere OpenType, basta selezionare il testo per visualizzare la freccia OpenType interattivo, quindi scegliere le funzionalità da applicare.


Font Playground
Vivaldi
Font Playground
Lorem ipsum...
Arial Normale
Lorem ipsum ...
Tahoma Normale
Lorem ipsum ...
Segoe UI Normale
Aggiungi un altro campione
Lorem ipsum
Lorem ipsum dolor sit amet. Duis consetetur sit ut justo. Esse feugait et dolore sadipscing eos sed magna. Ut duis mazim kasd adipscing eum ut molestie. Sit ipsum voluptua vero sanctus eirmod. Justo clita ipsum magna Ut duis mazim kasd. Esse feugait et dolore sadipscing eos sed.

Font Playground consente di sperimentare e creare in anteprima caratteri in modo semplice, per poter scegliere il carattere perfetto per il progetto.

Avanzati! Caratteri speciali, simboli e glifi

La rinnovata finestra mobile **Inserisci carattere** presenta tutti i caratteri, i simboli e i glifi associati a un carattere selezionato, semplificando più che mai la ricerca di questi componenti, per poi inserirli nei documenti. Disponibile sia in CorelDRAW X7 sia in Corel PHOTO-PAINT X7, la finestra mobile include un'opzione di filtraggio per visualizzare solo i sottoinsiemi di caratteri richiesti. Ad esempio, è possibile decidere di visualizzare solo i caratteri e i simboli in cirillico per il carattere selezionato.

Novità! Anteprime degli stili oggetto

Quando si passa il mouse su uno stile nella finestra mobile **Stili oggetto** compare una nuova finestra di pop-up, offrendo una rapida anteprima dello stile prima che sia applicato.

Novità! Schermata di benvenuto - Notifica di contenuti

La ridisegnata Schermata di benvenuto ora offre notifiche di aggiornamento direttamente nel riquadro di navigazione, in modo da ricevere notifiche immediate relativamente a nuovi contenuti disponibili. Questo permette all'utente di rimanere aggiornato con aggiornamenti dell'applicazione, contenuti, risorse di apprendimento e molto altro ancora relativamente a CorelDRAW Graphics Suite.

Novità! Finestra mobile della Schermata di benvenuto

Ora è possibile tenere la Schermata di benvenuto aperta come scheda ancorata nell'area di lavoro o come finestra mobile separata, per un accesso costante alle svariate e versatili risorse.

Novità! Interfaccia per documenti multipli

Ora è possibile lavorare con diversi documenti in una vista a schede, mantenendo l'organizzazione e passando rapidamente da un documento attivo a un altro.

Novità! Sganciamento dei documenti

In caso di diversi documenti, è possibile trascinare un documento all'esterno della finestra dell'applicazione per sganciarlo, funzione particolarmente utile per i flussi di lavoro a doppio monitor.

Novità! Supporto per i monitor ad alta risoluzione

Le applicazioni della suite sono state ottimizzate per risoluzioni a elevati DPI, garantendo che gli elementi dell'interfaccia utente risultino chiari e leggibili se visualizzati su monitor ad alta risoluzione.

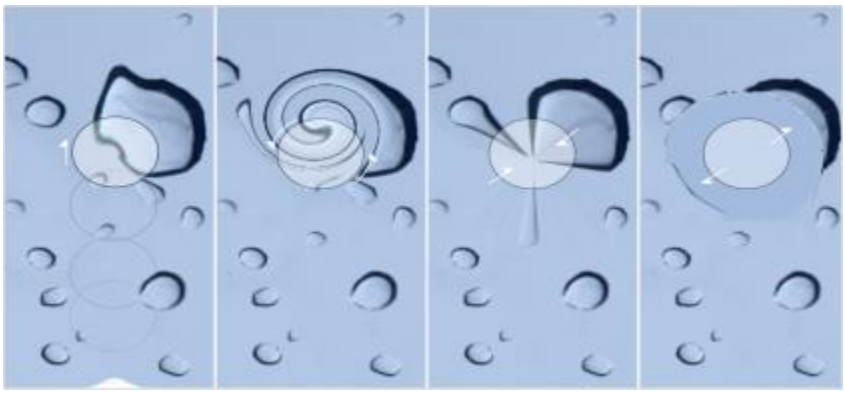
Progetta con creatività e dimestichezza

Le nuove funzionalità e le funzionalità ottimizzate come strumenti Liquido, effetti speciali, allineamento e guide dinamiche e codici QR permettono di progettare con creatività e dimestichezza.

Novità! Strumenti Liquido

In Corel PHOTO-PAINT X7, quattro nuovi strumenti Liquido sensibili alla pressione (**Sbavatura**, **Attrai**, **Allontana** e **Vortice**) offrono innovative opzioni creative per il ritocco fotografico. Si possono utilizzare questi strumenti per ritoccare aree specifiche dell'immagine e produrre effetti artistici unici. Ogni strumento risponde alla pressione digitale della penna o dello stilo digitale, oltre a fornire opzioni per controllare l'intensità dell'effetto.

Con lo strumento **Sbavatura liquido**, si possono spostare i pixel in un'area dell'immagine per produrre effetti di distorsione. È possibile impostare la dimensione del pennino del pennello, specificare la quantità di effetto da applicare e scegliere tra sbavatura a punta e arrotondata. Lo strumento **Vortice liquido** produce effetti a vortice a partire dalle aree dell'immagine. È possibile impostare la dimensione del pennino del pennello, la velocità dell'effetto vortice e la direzione del vortice dal centro del pennello. Gli strumenti **Avvicina liquido** e **Allontana liquido** attirano i pixel verso o allontanano i pixel da un'area dell'immagine. Si può impostare la dimensione del pennino del pennello e la velocità di spostamento dei pixel.



I nuovi strumenti Liquido permettono di ritoccare foto e creare effetti artistici unici.

Novità! Finestra mobile Allinea e distribuisci

La nuova finestra mobile **Allinea e distribuisci** permette di accedere rapidamente e facilmente a tutte le opzioni di allineamento disponibili, in modo da posizionare gli oggetti con precisione. L'ancoraggio delle opzioni di allineamento mantiene la finestra di disegno ordinata, per visualizzare istantaneamente gli effetti delle modifiche di allineamento e distribuzione. Inoltre, esistono nuove opzioni per allineare e distribuire oggetti dal bordo dei loro contorni. È possibile anche allineare gli oggetti in base a un punto di riferimento, specificando le coordinate x e y. Per ulteriori informazioni, consultare "Allineamento e distribuzione degli oggetti" a pagina 201.

Novità! Ricerca dei colori complementari

Con le nuove regole di armonia, è possibile abbinare tutti i colori secondo un'armonia basata su un sistema di regole, per modificare i colori preservando al tempo stesso l'armonia di colore. È anche possibile utilizzare regole di armonia per creare un'armonia di colori da zero. Esistono sei regole che producono armonie a cinque colori basate sul campione colore relativo al colore selezionato. Per ulteriori informazioni, consultare "Regola di armonia" a pagina 454.

Avanzati! Finestra mobile Stili colore

La finestra mobile **Stili colore** semplifica visualizzazione, disposizione e modifica di stili colore e armonie di colore. Ora è possibile specificare il valore di luminosità per un colore e vincolare l'anello selettore dell'Editor armonie, che conserva saturazione e tonalità mentre si regola il colore.

La finestra mobile **Stili colore** ora offre comode opzioni di visualizzazione, inclusa la vista **Suggerimento** che fornisce un'indicazione visiva di tutti gli oggetti del documento con uno specifico stile colore e Classificazione pagine, che visualizza miniature di tutte le pagine di un documento e crea un'anteprima delle modifiche mentre si regolano i colori. È anche possibile fare clic su **Visualizza** ▸ **Classificazione pagine** per accedere alle anteprime di tutte le pagine in un documento, con anteprime in tempo reale delle modifiche apportate agli stili colore del documento. Per ulteriori informazioni, consultare "Visualizzazione degli stili colore" a pagina 458.

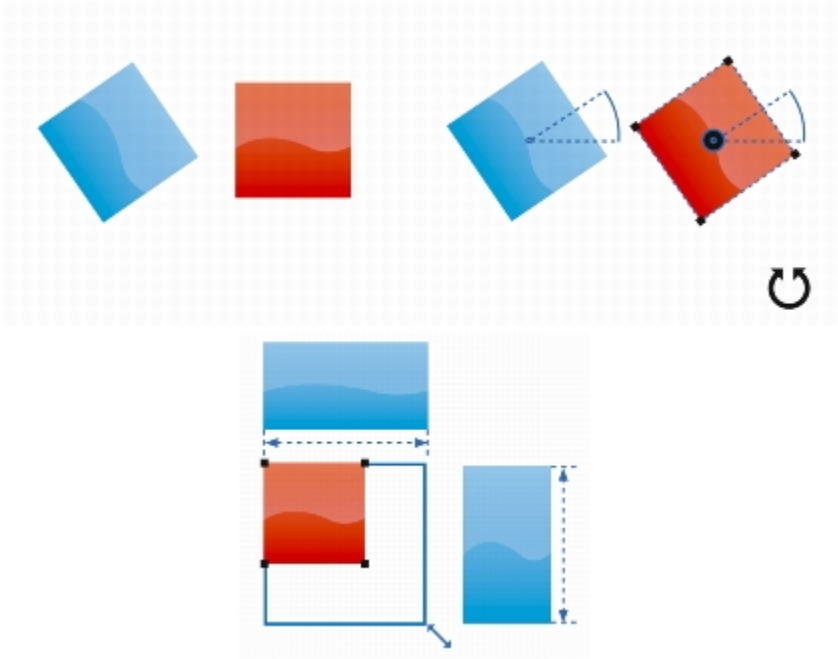
La visualizzazione Suggerimento agevola l'identificazione di oggetti che utilizzano stili di colore specifici.

Novità! Supporto di OpenType per il testo asiatico

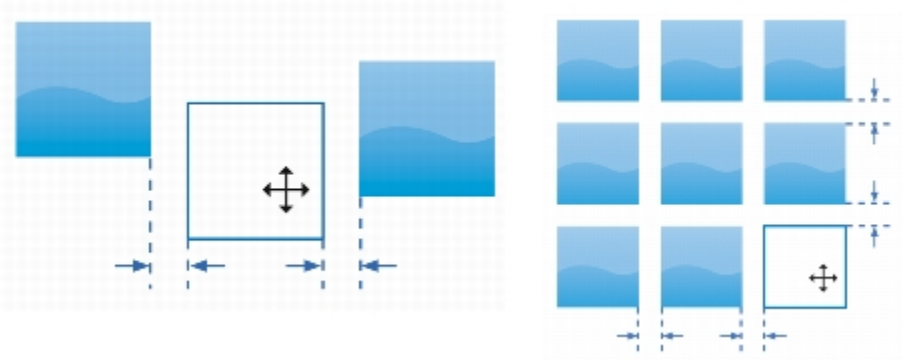
Se si utilizza testo asiatico, ora è possibile utilizzare le funzioni di tipografia OpenType avanzate, come larghezze, forme, metrica verticale, alternative glifo kana e alternative e rotazioni verticali. Per ulteriori informazioni, consultare "Supporto di OpenType per il testo asiatico" a pagina 401.

Novità! Finestra mobile Allineamento e linee dinamiche

La nuova finestra mobile **Allineamento e linee dinamiche** serve per accedere e modificare la configurazione di queste guide più rapidamente. Grazie alle guide di allineamento, le nuove guide di Spaziatura intelligente semplificano il posizionamento preciso degli oggetti con la stessa spaziatura degli oggetti vicini. Inoltre, le nuove guide di Quotatura intelligente aiutano a ridimensionare o ruotare un oggetto in relazione alle dimensioni o all'angolo di rotazione degli oggetti vicini. Per ulteriori informazioni, consultare "Utilizzo delle guide di allineamento " a pagina 210 e "Uso delle guide dinamiche" a pagina 206.



Quotatura intelligente mostra gli indicatori quando un oggetto viene ruotato dello stesso angolo (in alto) o ridimensionato alla stessa dimensione dell'oggetto più vicino (in basso).



Spaziatura intelligente mostra gli indicatori quando un oggetto è equidistante da altri due oggetti (a sinistra) o presenta la stessa spaziatura rispetto agli oggetti su schermo più vicini (a destra).

Novità! Finestra mobile Linee guida

Con la nuova finestra mobile **Linee guida** in CorelDRAW X7 e Corel PHOTO-PAINT X7, non è mai stato così facile aggiungere, gestire e modificare linee guida. Si possono posizionare linee guida con precisione sfruttando le coordinate x e y, alterare lo stile linea e il colore, impostare oggetti e aree modificabili in modo che si aggancino alle linee guida e bloccare le linee guida in modo da evitare modifiche accidentali. Inoltre, è possibile impostare linee guida angolate e specificarne l'angolo di rotazione. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle linee guida" a pagina 475.

Novità! Guide di allineamento

Le nuove guide di allineamento di Corel PHOTO-PAINT X7, visualizzate suggerendo l'allineamento agli elementi grafici già presenti, aiutano a posizionare gli oggetti più rapidamente. È possibile utilizzare la nuova finestra mobile **Guide di allineamento** per visualizzare, configurare e modificare le guide di allineamento. Inoltre, con le nuove guide di allineamento margine, ora è possibile specificare i valori di margine interno ed esterno durante l'allineamento di un oggetto rispetto a un altro.

Novità! Codici QR

Con CorelDRAW X7, ora è possibile creare codici QR unici, artistici e scalabili aggiungendo testo, colori e immagini. Popolari nella pubblicità dei prodotti di consumo e negli imballaggi, i codici QR forniscono agli utenti degli smartphone un rapido accesso al sito Web del produttore, per ricevere ulteriori informazioni sul prodotto. La finestra mobile **Proprietà oggetto** semplifica la personalizzazione di un codice QR e permette di creare uno stile che salvi un aspetto fisso per il codice QR, in modo da riutilizzarlo rapidamente e facilmente.

È possibile cambiare forma, larghezza contorno, colore e tipo di riempimento dei pixel del codice QR, modificare il colore di sfondo e il tipo di riempimento, e molto altro ancora. È anche possibile scegliere le informazioni da includere nel codice QR, come URL, indirizzo e-mail, numero di telefono, SMS, contatto, evento calendario e geolocalizzazione. È anche disponibile un'opzione di Convalida, che analizza il codice QR per garantire che sia leggibile dai lettori di codici QR, dagli smartphone e dagli scanner.

Per ulteriori informazioni, consultare "Inserimento e modifica di codici QR" a pagina 225.

Novità! Oggetti di attenuazione

CorelDRAW X7 mette a disposizione un nuovo strumento **Attenua** per rimuovere i bordi frastagliati e ridurre i nodi negli oggetti curvi. Per controllare l'effetto di attenuazione, è possibile variare le dimensioni del pennino del pennello e la velocità di applicazione dell'effetto, nonché utilizzare la pressione della penna o dello stilo digitale. Per ulteriori informazioni, consultare "Oggetti di attenuazione" a pagina 154.

Novità! Effetti speciali

Corel PHOTO-PAINT X7 introduce nuovi effetti fotocamera, come Sfocatura di Bokeh, Colora, Tonalità seppia e Macchina del tempo, per ricreare stili fotografici storici e fornire alle immagini aspetti visivi unici.

Con l'effetto Sfocatura di Bokeh, è possibile definire un'area di messa a fuoco e lasciare il resto dell'immagine fuori dalla messa a fuoco. L'effetto Colora permette di creare un'immagine in bicromia per sostituire tutti i colori in un'immagine con una singola tonalità. L'effetto

Tonalità seppia simula una foto scattata con pellicola seppia, simile alla scala di grigi, ma con tonalità di marrone. L'effetto Macchina del tempo permette di scegliere invece tra sette stili fotografici storici, dal 1839 agli anni '60.

Esempi di effetti speciali. Da sinistra a destra: Immagine originale, Tonalità seppia, Macchina del tempo, Colora.

Novità! Lenti maschera nitidezza dettagli

Con Corel PHOTO-PAINT X7, la nuova funzione Lenti maschera nitidezza rende più nitide le foto senza applicare l'effetto direttamente a un oggetto. Questa lente incrementa il contrasto dei pixel adiacenti, preservando i dettagli ad alta e a bassa frequenza, come bordi e strutture grandi. È possibile coprire l'intera immagine con la lente o creare una lente da un'area modificabile definita. Inoltre, si può modificare facilmente la lente aggiungendo o rimuovendo aree e regolando la trasparenza della lente.

Novità! Strumento Maschera planare

Lo strumento **Maschera planare** in Corel PHOTO-PAINT X7 permette di definire l'area modificabile attenuata lungo linee parallele. Quando combinata con un effetto sfocatura, è possibile simulare la profondità di campo, fornendo la messa a fuoco a un oggetto specifico e sfocando al tempo stesso le aree all'esterno della maschera planare. È possibile modificare l'effetto della maschera planare spostando o ruotando le linee, oltre a utilizzare le modalità maschera con lo strumento **Maschera planare**.

Esempio di maschera planare in combinazione con un effetto sfocatura

Novità! Trasparenza e morbidezza interattive del tratto del pennello

Con Corel PHOTO-PAINT X7, ora è possibile utilizzare tasti modificatori per regolare interattivamente la trasparenza e la morbidezza dei tratti pennello. In questo modo è possibile applicare la trasparenza e la morbidezza immediatamente e funziona con gli strumenti **Gomma**, **Correzione occhi rossi**, **Clona**, **Pennelloper ritocchi**, **Grafica pittorica**, **Effetto**, **Distributore immagini**, **Annulla Pennello** e **Pennello sostituzione colore**.

Condividi ed espandi la tua esperienza

Accesso e condivisione di risorse, oltre all'apprendimento da un'intera comunità di utenti CorelDRAW Graphics Suite.

Novità! Content Exchange

Il nuovo Content Exchange è un repository online che si integra con Corel CONNECT e le applicazioni della suite, velocizzando e semplificando l'accesso e la condivisione di riempimenti vettoriali, riempimenti bitmap e riempimenti sfumati con una comunità di altri utenti. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di Content Exchange" a pagina 80.

Novità! Condivisione di riempimenti sfumati e a motivo

Ora è possibile salvare riempimenti sfumati, a motivo vettoriale e a motivo bitmap personalizzati e condividerli nel nuovo Content Exchange, repository online di contenuti della comunità, scaricabile e accessibile da chiunque dotato di account corel.com. È anche possibile condividere istantaneamente riempimenti a motivo bitmap creati o modificati personalmente sulla nuova app per iOS Patterns. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

È possibile condividere riempimenti a motivo personalizzati nel nuovo Content Exchange.

Novità! Content Exchange - Voto favorevole e voto contrario

Quando si passa il mouse su una risorsa in Content Exchange, compare una finestra di pop-up per fornire un voto favorevole o un voto contrario relativamente alla risorsa. La risorsa è ordinabile in Content Exchange in base ai risultati delle votazioni dell'utente.

Novità! Content Exchange - Preferiti

È possibile impostare istantaneamente come preferite in Content Exchange le risorse che catturano l'attenzione, metodo semplice e veloce per mantenere un elenco di contenuti da scaricare in un secondo momento.

Novità! Sincronizzazione dei vassoi con Microsoft OneDrive

Ora è possibile connettere i vassoi Corel CONNECT con Microsoft OneDrive, che garantisce un accesso cloud ai contenuti del supporto su altri computer o dispositivi mobili.

Novità dalle versioni precedenti

È possibile identificare facilmente quali funzionalità sono state ottimizzate o introdotte dall'ultima versione di CorelDRAW Graphics Suite utilizzata.

Per scoprire le novità delle ultime versioni di CorelDRAW Graphics Suite

- Fare clic su **Guida** ▸ **Novità** e quindi su uno dei comandi seguenti:
  - **A partire dalla versione X6**: evidenzia i comandi di menu e gli strumenti di funzioni introdotte o ottimizzate nella versione X7
  - **A partire dalla versione X5**: evidenzia i comandi di menu e gli strumenti di funzioni introdotte o ottimizzate nella versione X6 e X7
  - **Nessuna evidenziazione**: rimuove l'evidenziazione dai comandi di menu e dagli strumenti nella casella degli strumenti.

CorelDRAW® X7

Risorse di apprendimento

È possibile imparare a utilizzare il prodotto in vari modi: leggendo la *Guida di avvio rapido*, accedendo a Guida e descrizioni comandi, guardando esercitazioni video ed esplorando le risorse sul sito Web Corel (www.corel.com). Sul sito Web, è possibile accedere a suggerimenti, esercitazioni aggiuntive e risorse per la formazione e l'integrazione. È inoltre possibile consultare il file Leggimi (**readme.html**) che è stato installato con il software.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Come ottenere assistenza" (pagina 27)
- "Uso della Guida e delle descrizioni comandi" (pagina 28)
- "Guida di avvio rapido" (pagina 29)
- "I consigli degli esperti" (pagina 29)
- "Risorse di apprendimento video" (pagina 30)
- "Uso dei suggerimenti" (pagina 30)
- "Schermata di benvenuto" (pagina 31)
- "Trucchi e suggerimenti" (pagina 31)
- "Guida alla programmazione delle macro" (pagina 31)
- "Guida alla distribuzione sulla rete" (pagina 32)
- "Risorse basate sul Web" (pagina 32)
- "Risorse personalizzate per la formazione e l'integrazione" (pagina 32)

Come ottenere assistenza

Sono disponibili varie risorse di apprendimento. La tabella seguente può essere d'aiuto nella scelta del tipo di risorse da consultare in caso di necessità. Per ulteriori informazioni su alcune risorse, fare clic sui collegamenti corrispondenti.

Operazione	Consultare
Iniziare a familiarizzare con le applicazioni	"Risorse di apprendimento video" (pagina 30) "Guida di avvio rapido" (pagina 29) (parte 2: Per iniziare) Suggerimenti
Apprendere funzionalità nuove e migliorate	"Risorse di apprendimento video" (pagina 30)

Operazione	Consultare
	"Guida di avvio rapido" (pagina 29) (parte 1: Introduzione)
Ottenere informazioni aggiuntive sugli strumenti e le funzionalità del prodotto	Guida
	"Risorse basate sul Web" (pagina 32)
	"Uso dei suggerimenti" (pagina 30)
Approfondire le proprie conoscenze della suite con l'aiuto di esperti grafici	"Guida di avvio rapido" (pagina 29) (parte 6: I consigli degli esperti)
	"Risorse basate sul Web" (pagina 32)
Imparare ad automatizzare le operazioni usando le macro	"Guida alla programmazione delle macro" (pagina 31)
Trovare informazioni relative alla distribuzione in rete della suite	"Guida alla distribuzione sulla rete" (pagina 32)
Trovare informazioni relative alle soluzioni di formazioni e flussi di lavoro personalizzati	"Risorse personalizzate per la formazione e l'integrazione" (pagina 32)
Trovare informazioni specifiche sulla versione più recente della suite	File Leggimi, accessibile dalla procedura guidata di installazione

Uso della Guida e delle descrizioni comandi

La Guida fornisce informazioni dettagliate sulle funzionalità dei prodotti direttamente all'interno dell'applicazione. Se è attivo il collegamento a Internet, l'applicazione visualizza la Guida Web, che contiene gli ultimi aggiornamenti. Se non è disponibile alcuna connessione a Internet, l'applicazione visualizza la Guida locale, copiata sul computer durante l'installazione del prodotto.

È possibile esplorare l'intero elenco di argomenti, cercare strumenti e argomenti nell'indice o cercare parole specifiche. Dalla finestra della Guida, è anche possibile accedere al Knowledge Base di Corel sul sito Web di Corel e ad altre risorse online.

I consigli rapidi forniscono informazioni utili sui comandi dell'applicazione quando si posiziona il puntatore del mouse su icone, pulsanti e altri elementi dell'interfaccia utente.

Convenzioni della documentazione

La tabella seguente descrive le convenzioni importanti utilizzate nella documentazione.

Convenzione	Descrizione	Esempi
Comando **Menu ▸ Menu**	Voce e comando di menu che occorre selezionare in sequenza	Fare clic su **File ▸ Apri**.
	Nota contenente importanti informazioni relative ai punti precedenti. Può descrivere le condizioni di esecuzione di una procedura.	Non è possibile copiare o clonare una fusione composta. Se si fa clic sul pulsante **Margini identici**, occorre specificare un valore nelle caselle **Margini alto/sinistro**.
	Un suggerimento contiene consigli sull'esecuzione dei punti precedenti. Può presentare alternative ai punti elencati o altri vantaggi e usi della procedura descritta.	L'operazione di ritaglio di un oggetto riduce le dimensioni del file di disegno. È possibile modificare il numero di campioni nella griglia dei colori, utilizzando il dispositivo di scorrimento **Dimensioni**.

Per utilizzare la Guida

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Guida del prodotto**.

2 Selezionare una delle seguenti schede:

- **Sommario**: consente di scorrere i diversi argomenti della Guida. Per aprire un argomento, fare clic sulla relativa intestazione nel riquadro sinistro.
- **Indice**: consente di utilizzare l'indice per trovare un argomento.
- **Cerca**: consente di esplorare l'intero contenuto della Guida alla ricerca di un termine specifico

Operazioni aggiuntive

Visualizzare la Guida sensibile al contesto in una finestra di dialogo	Fare clic sul pulsante **Guida** nella finestra di dialogo.
Stampare un argomento specifico della Guida	Aprire un argomento della Guida, fare clic sulla pagina da stampare, quindi fare clic su **Stampa** nella parte superiore della finestra della Guida.

È possibile accedere alla Guida anche premendo **F1**.

È possibile accedere alla guida dalla schermata di benvenuto.

Per eseguire la ricerca nella Guida

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Guida del prodotto**.

2 Fare clic sulla scheda **Cerca** e digitare una parola o una frase nella casella di ricerca.

Ad esempio, se si stanno cercando informazioni sulla modalità di colore RGB, si può digitare "RGB" per visualizzare un elenco di argomenti pertinenti. Per cercare una frase, digitarla tra virgolette (ad esempio, digitare "**guide dinamiche**" o "**modalità colore**").

3 Scegliere un argomento dall'elenco visualizzato.

Se i risultati di ricerca non includono argomenti pertinenti, verificare di aver digitato correttamente la parola o la frase di ricerca. Notare che la Guida in inglese utilizza l'ortografia dell'inglese americano (ad esempio, "color", "favorite", "center" e "rasterize"), di conseguenza non si otterranno risultati utilizzando l'ortografia dell'inglese Regno Unito ("colour", "favourite", "centre" e "rasterise").

Guida di avvio rapido

La *Guida di avvio rapido* introduce l'utilizzo della suite. Presenta ogni area di lavoro dell'applicazione, nonché strumenti e funzionalità utili.

La *Guida di avvio rapido* è disponibile in formato PDF.

Per accedere alla Guida di avvio rapido

- Fare clic su **Guida** ▸ **Guida di avvio rapido**.

I consigli degli esperti

I consigli degli esperti include una serie di esercitazioni di professionisti di design grafico che utilizzano CorelDRAW Graphics Suite nel lavoro quotidiano. È possibile accedere alle esercitazionisotto forma di singoli file PDF direttamente dal menu Guida.

Per accedere a I consigli degli esperti

- Fare clic su **Guida** ▸ **I consigli degli esperti**.

Risorse di apprendimento video

Sono disponibili due tipi di risorse di apprendimento video: video brevi ed esercitazioni video.

I video brevi mostrano come completare operazioni di base quali disegno, modellazione e colorazione di oggetti in CorelDRAW o applicazione di maschere e ritaglio in Corel PHOTO-PAINT. I video non dispongono di audio, ma includono didascalie che forniscono utili suggerimenti e aiutano a comprendere le funzionalità mostrate. La durata di un video breve non supera i due minuti.

Le esercitazioni video approfondite presentano funzioni di base, guidano passo per passo nella descrizione di progetti e mostrano lavori professionali, dalla progettazione all'output su vari supporti. Le esercitazioni mostreranno come utilizzare funzioni nuove e ottimizzate quali caratteri OpenType, stili e formati di pagina.

Per accedere a un breve video

1 Nella finestra mobile **Suggerimenti**, fare clic sulla scheda **Video**.
Se la finestra mobile **Suggerimenti** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Suggerimenti**.
2 Fare clic sulla miniatura di un video.

Operazioni aggiuntive

Mettere in pausa un video	Fare clic sul pulsante **Pausa** nella barra di controllo.
Riavvolgere un video	Fare clic sul pulsante **Riavvolgi** nella barra di controllo.
Visualizzazione a schermo intero	Fare clic sul pulsante **Schermo intero** nell'angolo inferiore destro della finestra del video.
Passare a un fotogramma specifico del video	Posizionare il puntatore del mouse nella parte inferiore della finestra del video e fare clic sulla barra di avanzamento.

Per riprodurre un breve video, è necessario che sia installato Windows Media® Player versione 10 o successiva.

La lunghezza di un video breve viene visualizzata nell'angolo inferiore destro della miniatura del video.

Per accedere a un'esercitazione video

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Esercitazioni video**.
Viene visualizzato il browser Corel Video Tutorials.
2 Fare clic su un titolo nel riquadro **Video**.

Uso dei suggerimenti

I suggerimenti forniscono informazioni relative agli strumenti presenti nella casella degli strumenti all'interno dell'applicazione. Quando si fa clic su uno strumento, viene visualizzato un suggerimento che spiega come utilizzarlo. Per ulteriori informazioni su uno strumento, è possibile accedere a un argomento pertinente della Guida facendo clic sul pulsante Guida nell'angolo superiore destro della finestra mobile Suggerimenti.

I suggerimenti vengono visualizzati nella finestra mobile Suggerimenti sul lato destro della finestra dell'applicazione, ma è possibile nasconderli quando non più necessari. Per informazioni su come lavorare con le finestre mobili, consultare "Finestre mobili" a pagina 70.

Per utilizzare i suggerimenti

Operazione	Procedura
Visualizzare o nascondere i suggerimenti	Fare clic su **Guida** ▸ **Suggerimenti**. Quando viene selezionato il comando **Suggerimenti**, viene visualizzata la finestra mobile **Suggerimenti** che fornisce informazioni relative allo strumento attivo nella casella degli strumenti.
Visualizzare le informazioni su uno strumento	Fare clic sullo strumento o eseguire un'azione con uno strumento già attivo.
Ottenere informazioni aggiuntive sullo strumento attivo	Fare clic sul pulsante **Guida** nell'angolo superiore destro della finestra **Suggerimenti**.
Accedere ad argomenti precedentemente visualizzati	Fare clic sui pulsanti **Indietro** e **Avanti** nella parte inferiore della finestra mobile **Suggerimenti**.

Schermata di benvenuto

La schermata di benvenuto consente di accedere facilmente alle risorse delle applicazioni e di completare rapidamente operazioni comuni, come l'apertura di file o la creazione di documenti da modelli. È inoltre possibile scoprire le nuove funzioni di CorelDRAW Graphics Suite X7 e trarre ispirazione dai progetti grafici presentati nella pagina Raccolta. Si può anche accedere a esercitazioni e suggerimenti, nonché ricevere gli aggiornamenti più recenti del prodotto.

La schermata di benvenuto viene visualizzata quando si avvia CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT. Si può accedere a questa schermata dopo aver avviato l'applicazione.

Per accedere alla schermata di benvenuto

- Fare clic su **Guida** ▸ **Schermata di benvenuto**.
  Per visualizzare e accedere alle risorse disponibili, fare clic sui pulsanti sul lato sinistro della schermata di benvenuto.

Trucchi e suggerimenti

Per accedere a trucchi e suggerimenti

1. Fare clic su **Guida** ▸ **Schermata di benvenuto**.
   Viene visualizzata la schermata di benvenuto.
2. Fare clic sul pulsante Serve aiuto? , quindi su **Trucchi e suggerimenti**.

Guida alla programmazione delle macro

La *guida alla programmazione delle macro di CorelDRAW Graphics Suite X7* offre un approccio didattico semplificato alla programmazione delle macro per CorelDRAW Graphics Suite X7. Per creare macro che automatizzano operazioni e forniscono soluzioni personalizzate per CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT, è possibile utilizzare Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Per accedere alla guida alla programmazione delle macro

- Nel menu **Start** di Windows, fare clic su **Start** ▸ **Tutti i programmi** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ▸ **Documentazione** ▸ **Guida alla programmazione delle macro PDF**.

Guida alla distribuzione sulla rete

La *guida alla distribuzione di CorelDRAW Graphics Suite X7* è una risorsa passo passo per implementare CorelDRAW Graphics Suite X7 in una rete. Questa guida è offerta ai clienti che sottoscrivono un contratto "multilicenza" relativo a CorelDRAW Graphics Suite X7 per la propria azienda. Per acquistare un contratto "multilicenza" del software e ottenere una copia della guida di distribuzione, contattare i servizi di assistenza Corel.

Risorse basate sul Web

Le seguenti risorse basate sul Web consentono di ottenere il massimo da CorelDRAW Graphics Suite:

- Knowledge Base di Corel: articoli scritti dal team dei Servizi di assistenza tecnica di Corel in risposta a domande degli utenti di CorelDRAW Graphics Suite
- Community CorelDRAW.com: un ambiente online dove condividere le proprie esperienze sul prodotto, porre domande e ricevere aiuto e suggerimenti da altri utenti.
- Trucchi e suggerimenti sul sito Web di Corel : valide informazioni fornite dal team di Documentazione Corel per consentire agli utenti di sfruttare appieno le funzioni dei prodotti
- Esercitazioni sul sito Web di Corel: esercitazioni dettagliate in cui gli esperti di CorelDRAW Graphics Suite condividono conoscenze e tecniche
- Risorse di terze parti: risorse di stampa e online che forniscono ulteriori informazioni sugli strumenti e le funzioni di CorelDRAW Graphics Suite e su varie aree del design grafico

Per accedere alle risorse basate sul Web è necessaria una connessione a Internet attiva.

~~Risorse personalizzate per la formazione e l'integrazione~~

Corel Corporation collabora a livello formativo con altre aziende.

Addestramento Corel personalizzato

Gli esperti formativi Corel possono offrire formazione personalizzata su misura per ciascun ambiente di lavoro allo scopo di permettere di ottenere il massimo dal software Corel installato. Questi esperti permetteranno di sviluppare un programma di studi pratico e mirato per le specifiche esigenze aziendali. Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web www.corel.com/customizedtraining.

Partner formativi di Corel

Un partner formativo di Corel (CTP, Corel Training Partner) è un'organizzazione locale indipendente ufficialmente riconosciuta che fornisce percorsi formativi e risorse di formazione per i prodotti Corel. I CTP sono presenti in tutto il mondo. Per individuare il partner più vicino, visitare il sito www.corel.com/trainingpartners.

Partner tecnologici Corel

I partner tecnologici Corel sono aziende che incorporano la tecnologia Corel nei loro prodotti, sviluppano applicazioni plug-in per il software Corel o integrano applicazioni standalone nelle soluzioni dotate di tecnologia Corel. Questo programma completo è volto in particolar modo agli sviluppatori e ai consulenti e include tutti i componenti necessari per progettare, sviluppare, verificare e lanciare sul mercato soluzioni personalizzate collegate ai prodotti Corel.

Per ulteriori informazioni sui Partner tecnologici Corel, inviare una e-mail a Corel Corporation all'indirizzo techpartner@corel.com.

CorelDRAW® X7

Avvio e configurazione

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Avvio e chiusura CorelDRAW" (pagina 33)
- "Modifica della lingua" (pagina 33)
- "Modifica delle impostazioni di avvio" (pagina 34)

Avvio e chiusura CorelDRAW

È possibile avviare CorelDRAW dalla barra delle applicazioni di Windows e terminare una sessione di CorelDRAW dalla finestra dell'applicazione.

Per avviare e chiudere CorelDRAW

Operazione	Procedura
Avviare CorelDRAW	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • (Windows 7) Dalla barra delle applicazioni di Windows fare clic su **Start** ▸ **Programmi** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ▸ **CorelDRAW**. • (Windows 8) Fare clic sul riquadro CorelDRAW nel desktop.
Uscire CorelDRAW	Fare clic su **File** ▸ **Esci**.

Modifica della lingua

Se un'applicazione è stata installata in più lingue, è possibile modificare la lingua dell'interfaccia utente e della Guida in qualsiasi momento.

Se durante l'installazione iniziale del prodotto non è stata installata una lingua specifica per gli strumenti di scrittura è possibile farlo ora.

Per modificare la lingua dell'interfaccia utente e della Guida

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Globali**.

3 Selezionare una lingua dalla casella di riepilogo **Seleziona la lingua dell'interfaccia utente**.

Per modificare la lingua dell'interfaccia utente e della Guida all'avvio dell'applicazione, attivare la casella di controllo **Chiedi all'avvio del software**.

4 Riavviare l'applicazione.

Se nella casella di riepilogo **Seleziona la lingua dell'interfaccia utente** è disponibile solo una lingua, è necessario innanzitutto installare le lingue aggiuntive desiderate. Per ulteriori informazioni, consultare "Per modificare o riparare un'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7" a pagina 6.

Per aggiungere una lingua per gli strumenti di scrittura

1 Chiudere tutte le applicazioni aperte.

2 Nella barra delle applicazioni di Windows, fare clic su **Start** ▸ **Pannello di controllo**.

3 Fare clic **Disinstalla un programma**.

4 Fare doppio clic su **CorelDRAW Graphics Suite** nella pagina **Disinstalla o modifica programma**.

5 Abilitare l'opzione **Modifica** nella procedura di installazione guidata, quindi fare clic su **Avanti**.

6 Nell'area **Strumenti di scrittura** della pagina **Funzioni del programma**, aprire la casella di riepilogo e abilitare la casella a fianco della lingua da installare.

7 Seguire le istruzioni visualizzate nella procedura guidata.

Modifica delle impostazioni di avvio

È possibile specificare le impostazioni di avvio per CorelDRAW, che controllano la modalità in cui verrà visualizzata l'applicazione una volta aperta. Ad esempio, si può avviare l'applicazione con la schermata di benvenuto aperta oppure con un nuovo documento vuoto.

Per modificare le opzioni di avvio

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Generali**.

3 Nell'area **Introduzione**, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Avvio CorelDRAW**.

Se all'apertura dei documenti si preferisce nascondere la finestra di dialogo **Crea un nuovo documento**, disabilitare la casella di controllo **Mostra finestra di dialogo nuovo documento**.

CorelDRAW® X7

Nozioni di base relative a CorelDRAW

CorelDRAW consente di creare e modificare disegni. In questa sezione è possibile ottenere informazioni sulle attività comunemente eseguite.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Comprensione delle bitmap e della grafica vettoriale" (pagina 35)
- "Creazione e apertura di disegni" (pagina 36)
- "Scansione di immagini" (pagina 39)
- "Utilizzo di più disegni" (pagina 40)
- "Annullamento, ripristino e ripetizione di azioni" (pagina 40)
- "Funzioni di ingrandimento, panoramica e scorrimento" (pagina 41)
- "Anteprima di disegni" (pagina 44)
- "Selezione della modalità di visualizzazione" (pagina 45)
- "Operazioni con le viste" (pagina 47)
- "Salvataggio dei disegni" (pagina 48)
- "Backup e ripristino di file" (pagina 50)
- "Aggiunta e accesso alle informazioni sul disegno" (pagina 51)
- "Chiusura disegni" (pagina 52)
- "Esplorazione delle operazioni di base" (pagina 52)

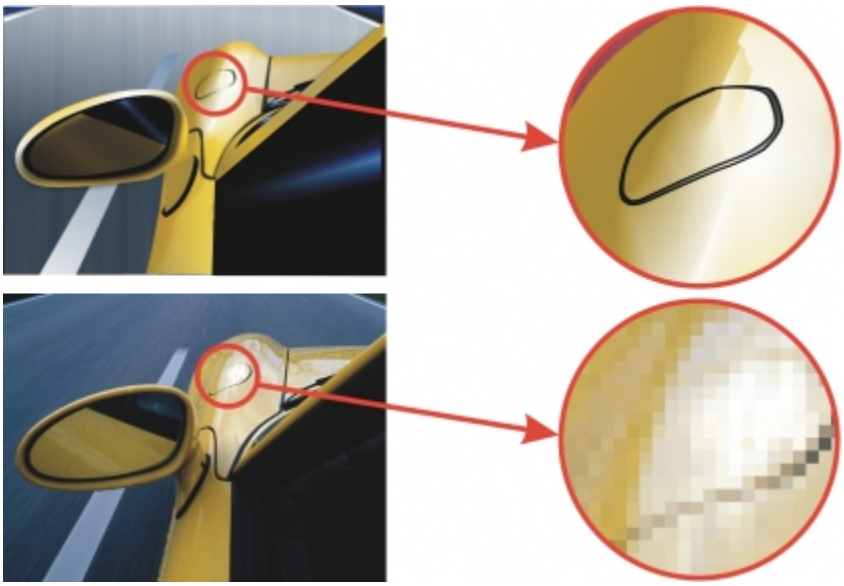
Comprensione delle bitmap e della grafica vettoriale

I due tipi principali di grafica computerizzata sono bitmap e grafica vettoriale. La grafica vettoriale è composta da linee e curve ed è generata da descrizioni matematiche che determinano posizione, lunghezza e direzione delle linee tracciate. Le immagini bitmap, note anche come immagini raster, sono composte da quadratini detti pixel, ciascuno dei quali è mappato su una posizione specifica dell'immagine e contiene valori di colore numerici.

La grafica vettoriale è ideale per logo e illustrazioni in quanto non è vincolata dalla risoluzione e può essere scalata a qualsiasi dimensione o stampata e visualizzata con qualsiasi risoluzione, mantenendo la qualità e la precisione del dettaglio. Inoltre, la grafica vettoriale consente di produrre contorni netti e definiti.

Le immagini bitmap sono eccellenti per le fotografie e i dipinti digitali in quanto consentono di riprodurre fedelmente le gradazioni di colore. Le immagini bitmap sono vincolate alla risoluzione, ovvero presentano un numero fisso di pixel. Appaiono nitide alle dimensioni effettive, ma possono apparire frastagliate o perdere la qualità dell'immagine quando vengono scalate o visualizzate o stampate con una risoluzione maggiore rispetto a quella originale.

È possibile creare grafica vettoriale con CorelDRAW. È inoltre possibile importare immagini bitmap (ad esempio file JPEG e TIFF) in CorelDRAW e aggiungerle nei propri disegni. Per informazioni sulle operazioni con le immagini bitmap, consultare "Operazioni con le bitmap" a pagina 497.



In alto: una grafica vettoriale composta da linee e riempimenti. In basso: un'immagine bitmap composta da pixel.

Creazione e apertura di disegni

CorelDRAW permette di iniziare un nuovo disegno da una pagina vuota, da un modello o da un disegno preesistente. Una pagina vuota offre tutta la libertà di definire ogni singolo aspetto del disegno. Un modello fornisce un punto di partenza e garantisce comunque un ampio margine di personalizzazione.

Per informazioni sulla creazione di un disegno da un modello, consultare "Per creare un documento a partire da un modello" a pagina 437. Per ulteriori informazioni sulla creazione e l'utilizzo dei modelli, consultare "Operazioni con i modelli" a pagina 435.

Note per la creazione di nuovi disegni

Quando si crea un nuovo disegno, CorelDRAW consente di specificare le impostazioni della pagina, del documento e della gestione del colore. È possibile scegliere da un elenco di impostazioni predefinite, basate sullo scopo dell'utilizzo del disegno. Per esempio, è possibile scegliere l'opzione **Web** se si sta creando un disegno per Internet oppure l'opzione CMYK predefinito se si sta creando un documento destinato alla stampa commerciale. Tuttavia, se le impostazioni predefinite non sono adatte al disegno che si desidera creare, è anche possibile personalizzare le impostazioni e salvarle per un utilizzo futuro.

Note per l'apertura di disegni esistenti

Se si crea un nuovo disegno partendo da un disegno esistente è possibile riutilizzare gli oggetti e le impostazioni della pagina. CorelDRAW consente di aprire disegni esistenti salvati nel formato CorelDRAW (CDR) nonché disegni e progetti salvati nei vari formati di file, come Corel DESIGNER (DSF o DES), Adobe® Illustrator® (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript® (EPS) e Computer Graphics Metafile (CGM). Tuttavia, è possibile che non si riesca ad aprire determinati file, a seconda del tipo di file e del contenuto. In tali casi, si può provare a importare questi file come oggetti in un disegno aperto. Per informazioni relative ai formati di file che è possibile importare in CorelDRAW, consultare "Formati di file supportati" a pagina 621.

Durante l'importazione di un file da una versione precedente di CorelDRAW contenente del testo in una lingua diversa da quella del sistema operativo utilizzato, è possibile scegliere le impostazioni delle pagine codici per assicurarsi che il testo venga correttamente convertito in base a Unicode® Standard. Le impostazioni delle pagine codici consentono di visualizzare correttamente il testo come le parole chiave, i nomi dei file e le voci di testo al di fuori della finestra di disegno: per esempio nelle finestre mobili **Gestore oggetti** e **Gestore dati oggetto**.

Per visualizzare correttamente il testo nella finestra di disegno è necessario utilizzare le impostazioni di codifica. Per ulteriori informazioni, consultare "Visualizzazione corretta del testo in qualsiasi lingua" a pagina 402.

Se al disegno che si sta aprendo è stato incorporato un profilo ICC (International Color Consortium®), il profilo colore incorporato rimane il profilo colore del documento. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

È possibile cercare i disegni in base a vari criteri, come nome del file, titolo, argomento, autore, parola chiave, commento, testo all'interno del file e altre proprietà associate al file. Per ulteriori informazioni sulla ricerca di file, consultare la Guida in linea di Windows. Per ulteriori informazioni sull'esplorazione e la ricerca di contenuto, consultare "Esplorazione e ricerca di contenuto " a pagina 82.

È inoltre possibile visualizzare versioni precedenti di un disegno.

Per creare un disegno

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Nella schermata di benvenuto, fare clic su **Introduzione** ▸ **Nuovo documento**.
   - Nella finestra dell'applicazione, fare clic su **File** ▸ **Nuovo**.
2 Digitare il nome del file nella casella di testo **Nome**.
3 Dalla casella di riepilogo **Destinazione preimpostata**, scegliere una destinazione dell'output per il disegno:
   - **CorelDRAW predefinito**: applica le impostazioni predefinite di CorelDRAW per la creazione di grafica destinata alla stampa
   - **CMYK predefinito**: applica le impostazioni per la creazione di grafica destinata alla stampa commerciale
   - **RGB predefinito**: applica le impostazioni per la creazione di grafica destinata alla stampa su una stampante ad alta fedeltà
   - **Web**: applica le impostazioni per la creazione di grafica destinata ad Internet
   - **Personalizza**: consente di personalizzare le impostazioni di destinazione di un documento

Operazioni aggiuntive

Modificare l'unità di misura per la pagina	Scegliere un'unità di misura nella casella di riepilogo **Unità di disegno**.
Modificare le dimensioni della pagina	Scegliere le dimensioni di una pagina per il disegno dalla casella di riepilogo **Dimensioni** oppure digitare i valori nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**.
Modificare l'orientamento della pagina	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti per l'orientamento della pagina: • **Verticale** • **Orizzontale**
Impostare il numero di pagine	Digitare un valore nella casella **Numero di pagine**.
Impostare la modalità colore predefinita per il documento su RGB o CMYK	Scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore primario**.
Impostare la risoluzione per gli effetti che probabilmente verranno rasterizzati, ad esempio la trasparenza, l'ombra discendente e gli effetti smusso	Scegliere una risoluzione di rendering dalla casella di riepilogo **Risoluzione rendering**.
Modificare la modalità anteprima del disegno	Scegliere una modalità anteprima dalla casella di riepilogo **Modalità anteprima**.
Scegliere un profilo RGB per il disegno	Nell'area **Impostazioni colore**, scegliere un profilo RGB predefinito dalla casella di riepilogo **Profilo RGB**.
Scegliere un profilo CMYK per il disegno	Scegliere un profilo CMYK predefinito dalla casella di riepilogo **Profilo CMYK**.

Operazioni aggiuntive

Scegliere un profilo Scala di grigi per il disegno	Scegliere un profilo Scala di grigi predefinito dalla casella di riepilogo **Profilo Scala di grigi**.
Scegliere un metodo predefinito per mappare i colori fuori gamma alla gamma	Scegliere un'opzione nella casella di riepilogo **Operazione di rendering**.

Quando si sceglie una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore primario**, questa diventa la modalità colore predefinita per il documento. La modalità colore predefinita incide sul funzionamento dei colori in effetti come le fusioni e le trasparenze. Non limita il tipo di colori applicabili a un disegno. Ad esempio, se si imposta la modalità colore su RGB, è ancora possibile applicare colori da una tavolozza colore CMYK al documento.

La modalità colore primario specifica inoltre la modalità colore predefinita per l'esportazione di documenti. Ad esempio, se si sceglie la modalità colore RGB e si esporta un documento come JPEG, la modalità colore viene impostata automaticamente su RGB.

Le impostazioni che vengono visualizzate nell'area **Impostazioni colore** della finestra di dialogo **Crea un nuovo documento** si basano sulle impostazioni specificate nella finestra di dialogo **Impostazioni predefinite Gestione colore**.

Se non si desidera mostrare la finestra di dialogo **Crea un nuovo disegno** e si preferisce utilizzare le impostazioni più recenti per creare nuovi documenti, attivare la casella di controllo **Non mostrare più questa finestra di dialogo**.

Per ripristinare la finestra di dialogo **Crea un nuovo documento** quando si creano disegni è possibile fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, quindi fare clic su **Generali** nell'elenco delle categorie **Area di lavoro** e selezionare la casella di controllo **Mostra finestra di dialogo Nuovo documento**.

Per creare una preimpostazione personalizzata

1. Nella finestra dell'applicazione, fare clic su **File** ▸ **Nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo **Crea un nuovo documento**, scegliere le impostazioni da salvare come destinazione preimpostata.
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi preimpostazione** .
4. Nella finestra di dialogo **Aggiungi preimpostazioni**, digitare il nome della nuova preimpostazione della destinazione nel riquadro di testo.

È possibile eliminare una preimpostazione della destinazione scegliendo il nome della preimpostazione dalla casella di riepilogo **Destinazione preimpostata**, quindi facendo clic sul pulsante **Rimuovi preimpostazione**.

Per aprire un disegno

1. Fare clic su **File** ▸ **Apri**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il disegno.
3. Fare clic su un nome di file.
4. Fare clic su **Apri**.

Operazioni aggiuntive

Estrarre un profilo ICC (International Color Consortium) incorporato nella cartella dei colori in cui è installata l'applicazione	Attivare la casella di controllo **Estrai profilo ICC incorporato**. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Mantenere i livelli e le pagine all'apertura dei file	Attivare la casella di controllo **Mantieni livelli e pagine**. Se si disattiva questa casella di controllo, tutti i livelli vengono uniti in un solo livello.

Operazioni aggiuntive	
	Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Visualizzare la miniatura di un disegno	Fare clic sulla freccia accanto al pulsante **Vista** e selezionare **Icone molto grandi**, **Icone grandi**, **Icone medie,** o **Icone piccole**.
Selezionare una pagina codici	Selezionare una pagina codici dalla casella di riepilogo **Seleziona tabella codici**. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Cercare un disegno	Digitare una parola o una frase nella casella di ricerca. La ricerca viene eseguita solo nei file presenti nella cartella corrente e nelle rispettive sottocartelle. Per cercare un disegno in una posizione diversa, è necessario selezionare prima la cartella in cui il disegno è stato salvato.
Accedere a una versione precedente di un file	Fare clic col pulsante destro del mouse su un file e selezionare **Ripristina versioni precedenti**. È possibile accedere a una versione precedente di un file solo se la funzione Protezione sistema è attiva. Per informazioni dettagliate sull'accesso a versioni precedenti dei file, consultare la Guida di Windows.

È possibile visualizzare le informazioni relative al file, come il numero di versione e il rapporto di compressione. Ad esempio, un rapporto di compressione dell'80% significa che le dimensioni del file sono state ridotte dell'80% dopo averlo salvato. È inoltre possibile vedere con quale applicazione e lingua è stata salvata l'ultima versione del disegno, nonché quali parole chiave e note sono state associate a esso.

Per aprire un file a cui si è recentemente lavorato, fare clic su **File** ▶ **Apri documenti recenti** e fare clic sul nome del file.

Se si hanno più file aperti, è possibile navigare tra di essi facendo clic su **Finestra** ▶ **Documento**, quindi facendo clic sul nome del file che si desidera visualizzare nella finestra di disegno.

Scansione di immagini

È possibile eseguire la scansione di immagini in CorelDRAW. CorelDRAW supporta gli scanner compatibili con Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), che fornisce un'interfaccia standard per la scansione di immagini.

Se lo scanner non supporta WIA, ma dispone di un driver TWAIN compatibile, è possibile utilizzare questo driver per la scansione di immagini in CorelDRAW. TWAIN è supportato sia dalla versione a 32 bit che a 64 bit di CorelDRAW. Notare, tuttavia, che sono disponibili pochi driver TWAIN a 64 bit.

Le interfacce e le opzioni del software possono variare. Per informazioni sull'uso del software associato allo scanner, consultare la documentazione del produttore.

Per eseguire la scansione di immagini

1 Fare clic su **File** ▶ **Acquisisci immagine**, quindi fare clic su uno dei comandi di menu seguenti:
- **Seleziona sorgente WIA**: per uno scanner che utilizza un driver WIA.
- **Seleziona sorgente TWAIN**: per uno scanner che utilizza un driver TWAIN.

Se non è installato un driver WIA o TWAIN il relativo comando sarà disabilitato.

2 Scegliere uno scanner nella finestra di dialogo che viene visualizzata.

3 Fare clic su **Seleziona**.

4 Fare clic su **File** ▸ **Acquisisci immagine** ▸ **Acquisizione**.

5 Visualizzare l'anteprima dell'immagine, quindi selezionare l'area che si desidera acquisire.
WIA, in combinazione con alcuni scanner, supporta la scansione di più aree in file separati.

6 Fare clic su **Scansione**.

Sull'interfaccia dello scanner, questo pulsante potrebbe avere un nome diverso, ad esempio **OK** o **Invia**.

Per eseguire la scansione di altre immagini nella stessa sessione, fare clic su **File** ▸ **Acquisisci immagine** ▸ **Acquisizione**.

Utilizzo di più disegni

Più disegni possono essere aperti in una singola finestra di disegno, semplificando la gestione simultanea di numerosi disegni. L'accesso a ogni disegno aperto può essere eseguito dalla relativa scheda nella parte superiore della finestra di disegno, inoltre è possibile creare nuovi disegni.

I disegni aperti appaiono agganciati. È possibile, tuttavia, sganciare qualsiasi disegno si desideri e trascinarlo all'interno o all'esterno della finestra dell'applicazione.

Per utilizzare più disegni

Operazione	Procedura
Passare a un altro disegno aperto	Nella parte superiore della finestra di disegno, fare clic sulla scheda su cui è riportato il nome file desiderato.
Creare un altro disegno	Fare clic sul pulsante **Nuovo** a sinistra dell'ultima scheda nella finestra di disegno.
Sganciare un disegno	Trascinare la scheda in una nuova posizione all'interno o all'esterno della finestra dell'applicazione.

Annullamento, ripristino e ripetizione di azioni

È possibile annullare le azioni eseguite in un disegno, a partire da quella più recente. Qualora il risultato dell'annullamento non fosse soddisfacente, si può sempre ripristinare l'azione originale. È possibile, inoltre, ritornare all'ultima versione salvata del disegno per rimuovere gli effetti di una o più azioni. Determinate azioni applicate agli oggetti, quali allungamento, riempimento, spostamento e rotazione, possono essere ripetute al fine di creare un effetto visivo più marcato.

La personalizzazione delle impostazioni **Annulla** permette di aumentare o ridurre il numero di azioni annullabili e ripristinabili.

Per annullare, ripristinare e ripetere le azioni

Operazione	Procedura
Annullare un'azione	Fare clic su **Modifica** ▸ **Gestore annullamento**.
Ripristino di un'azione	Fare clic su **Modifica** ▸ **Ripristina**.
Annullare o ripristinare una serie di azioni	Fare clic su **Modifica** ▸ **Gestore annullamento**. Nella finestra mobile **Gestore annullamento**, fare clic sull'azione che precede

Operazione	Procedura
	tutte le azioni da annullare oppure sull'ultima azione annullata da ripristinare.
Ripristinare l'ultima versione salvata di un disegno	Fare clic su **File** ▶ **Ripristina**.
Ripetere un'azione	Fare clic su **Modifica** ▶ **Ripeti**.

Quando si annulla una serie di azioni nella finestra mobile **Gestore annullamento**, vengono annullate tutte le azioni elencate sotto l'azione selezionata.

Quando si ripristina una serie di azioni nella finestra mobile **Gestore annullamento**, l'azione selezionata e tutte le azioni precedentemente annullate vengono ripristinate.

Per ripetere un'azione su un altro oggetto o gruppo di oggetti, selezionare l'oggetto o gli oggetti e fare clic su **Modifica** ▶ **Ripeti**.

Per annullare o ripristinare una serie di azioni è anche possibile fare clic sul pulsante accanto ad **Annulla** o **Ripristina** nella barra degli strumenti **Standard** e selezionare un'azione dall'elenco.

Per specificare le impostazioni Annulla

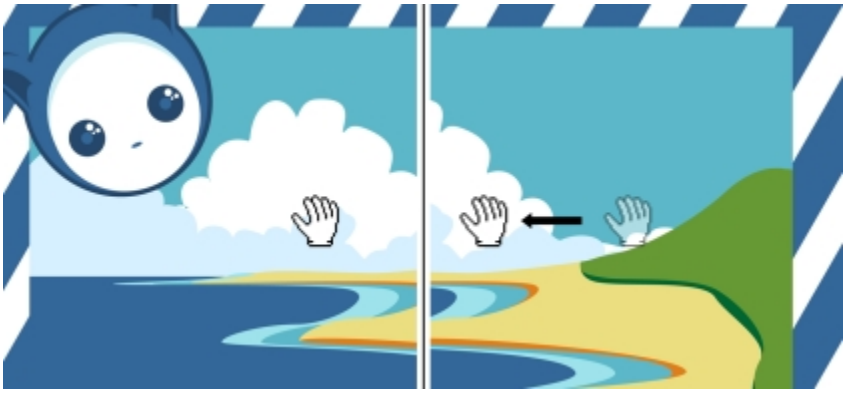
1. Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Generali**.
3. Nell'area **Livelli di annullamento**, digitare un valore in una o entrambe le caselle seguenti:
   - **Regolare**: consente di specificare il numero di azioni che possono essere ripristinate quando si utilizza il comando **Annulla** con gli oggetti vettoriali.
   - **Effetti bitmap**: consente di specificare il numero di azioni che possono essere ripristinate quando si utilizzano gli effetti bitmap.

Il valore specificato è limitato solo dalla configurazione della memoria di sistema. Più alto è il valore specificato maggiori saranno le risorse di memoria necessarie.

Funzioni di ingrandimento, panoramica e scorrimento

È possibile modificare la vista di un disegno ingrandendola per esaminare un'area da una prospettiva più ravvicinata o riducendola per avere una panoramica più ampia. È possibile sperimentare una serie di opzioni di ingrandimento per determinare la quantità di dettagli desiderata.

La panoramica e lo scorrimento sono due altri modi per visualizzare aree specifiche di un disegno. Infatti, quando si lavora a livelli di ingrandimento elevati o con disegni di grandi dimensioni, talvolta non si riesce a visualizzare l'intero disegno. La panoramica e lo scorrimento consentono di spostare la pagina nella finestra di disegno per visualizzare le aree precedentemente nascoste.



È possibile usare lo strumento Panoramica per effettuare una panoramica attorno a un'immagine di grandi dimensioni e visualizzare aree particolari.

Durante l'esecuzione della panoramica, è possibile effettuare ingrandimenti e riduzioni; analogamente, è possibile eseguire panoramiche durante gli ingrandimenti. Ciò evita di dover passare da uno strumento all'altro.

È inoltre possibile utilizzare la modalità Panoramica rapida per passare da uno strumento attivo allo strumento **Panoramica**. Questa funzione consente di effettuare una panoramica senza dover modificare gli strumenti.

Nei mouse con rotella, la rotella viene utilizzata per impostazione predefinita per ingrandire o ridurre. È possibile utilizzare la rotella del mouse anche per scorrere.

È possibile specificare impostazioni di ingrandimento e panoramica predefinite.

Per ingrandire o ridurre con lo strumento Zoom

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Zoom** .

2 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Ingrandire**
- **Ridurre l'ingrandimento**
- **Ingrandisci selezione**
- **Ingrandisci tutti gli oggetti**
- **Zoom alla pagina**
- **Ingrandisci alla larghezza pagina**
- **Ingrandisci all'altezza pagina**

Il pulsante **Ingrandisci selezione** è disponibile solo se prima di fare clic sullo strumento **Zoom** sono stati selezionati uno o più oggetti.

Quando non si è in modalità di modifica testo è possibile accedere allo strumento **Zoom** anche premendo il tasto **Z**.

Con lo strumento **Zoom**, è inoltre possibile fare clic su un punto qualsiasi della finestra di disegno per ingrandire la visualizzazione oppure trascinare per selezionare un'area specifica da ingrandire. Per ridurre lo zoom, fare clic con il pulsante destro del mouse nella finestra di disegno o trascinare con il pulsante destro del mouse per selezionare un'area specifica.

Per aumentare lo zoom è anche possibile utilizzare lo strumento **Panoramica** e fare doppio clic nella finestra di disegno. Per ridurre lo zoom, fare clic con il pulsante destro del mouse nella finestra di disegno.

Per eseguire una panoramica nella finestra di disegno

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Panoramica** .

2 Trascinare nella finestra di disegno finché non viene visualizzata l'area desiderata.

Quando non si è in modalità di modifica testo è possibile accedere allo strumento **Panoramica** tenendo premuto il tasto **H**.

Per effettuare una panoramica nella finestra di disegno durante lo zoom, fare clic sul pulsante **Navigatore** nell'angolo inferiore destro della finestra di disegno.

È possibile centrare rapidamente la pagina all'interno della finestra di disegno facendo doppio clic sullo strumento **Panoramica** nella casella degli strumenti.

Mediante il Navigatore, è possibile visualizzare qualsiasi parte del disegno senza dover ridurre lo zoom.

Per passare alla modalità Panoramica rapida

1 Fare clic su uno strumento di selezione, disegno o modellazione e iniziare a utilizzarlo.

2 Tenere premuto il pulsante centrale del mouse o la rotella e trascinare nella finestra di disegno.

Per scorrere utilizzando la rotella del mouse

- Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
  - Per scorrere verticalmente, premere **Alt** mentre si ruota la rotella.
  - Per scorrere orizzontalmente, premere **Ctrl** mentre si ruota la rotella.

La rotella del mouse può essere usata per lo scorrimento solo se l'opzione **Scorri** del mouse è stata attivata. Per ulteriori informazioni, consultare "Per determinare le impostazioni predefinite della rotella del mouse" a pagina 44.

Per specificare le impostazioni di zoom predefinite

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Casella degli strumenti** e quindi su **Strumento Zoom, Panoramica**.

3 Per specificare l'azione dello strumento **Zoom** o **Panoramica** quando si fa clic con il pulsante destro del mouse nella finestra di disegno, attivare una delle opzioni seguenti:
  - **Riduci**: esegue una riduzione di un fattore 2.
  - **Menu contesto**: visualizza un menu di comandi che consente di ingrandire a un livello specifico

4 Per specificare l'aspetto della pagina quando lo zoom è impostato su 100%, attivare o disattivare la casella di controllo **Zoom relativo a 1:1**.

- Se questa opzione è attivata, uno zoom del 100% visualizza dimensioni reali.
- Se l'opzione è disattivata, uno zoom del 100% visualizza l'intera pagina, indipendentemente dalle dimensioni reali.

5 Per specificare l'aspetto della pagina quando si aumenta e si riduce lo zoom utilizzando la rotella del mouse, attivare o disattivare la casella di controllo **Centra il mouse quando esegui lo zoom con la rotellina del mouse**.

- Se questa opzione è attivata, l'area in cui si trova il puntatore del mouse si sposta al centro dello schermo quando si aumenta o si riduce lo zoom utilizzando la rotella del mouse.
- Se l'opzione è disattivata, l'area in cui si trova il puntatore del mouse resta nella stessa posizione quando si aumenta o si riduce lo zoom utilizzando la rotella del mouse.

È possibile fare clic su **Calibra righelli** per fare in modo che un pollice dello schermo corrisponda a un pollice reale. Per ulteriori informazioni, consultare "Calibrazione dei righelli" a pagina 472.

Per determinare le impostazioni predefinite della rotella del mouse

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza**.

3 Per specificare l'azione predefinita della rotella del mouse, selezionare **Zoom** o **Scorri** nella casella di riepilogo **Azione predefinita rotellina del mouse**.

Anteprima di disegni

È possibile eseguire l'anteprima di un disegno per visualizzare l'aspetto che avrà una volta stampato o esportato. Nell'anteprima, vengono visualizzati solo gli oggetti contenuti nella pagina di disegno e nell'area adiacente della finestra di disegno. Inoltre è possibile visualizzare tutti i livelli impostati per la stampa nella finestra mobile **Gestore oggetti**. È possibile anche selezionare ed effettuare l'anteprima di oggetti specifici di un disegno per analizzarli più da vicino. Durante l'anteprima degli oggetti selezionati, il resto del disegno rimane nascosto.

Prima di eseguire l'anteprima, è possibile specificare la modalità di anteprima da utilizzare. Tale modalità incide sulla velocità di visualizzazione dell'anteprima e sulla quantità di dettagli visualizzata nella finestra di disegno.

Per impostazione predefinita, i bordi della pagina vengono visualizzati nella finestra di disegno, ma è possibile nasconderli in qualsiasi momento. Se un disegno è destinato alla stampa, è possibile visualizzare l'area che verrà stampata, nonché la sbordatura, ovvero la parte del disegno che si estende oltre il bordo della pagina. La sbordatura è utile quando un disegno contiene una pagina di sfondo a colori oppure oggetti posizionati sul bordo della pagina. La sbordatura assicura che tra i bordi di un disegno e il bordo della carta non appaiano spazi bianchi dopo le operazioni di taglio, rilegatura e ritaglio del documento da parte della stampante.

Per eseguire l'anteprima di un disegno

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Anteprima schermo intero**.

  Per tornare alla finestra dell'applicazione, fare clic in un punto qualsiasi dello schermo, oppure premere un tasto qualsiasi.

Per effettuare l'anteprima in un disegno a più pagine, premere **PgSu** e **PgGiù**.

Per eseguire l'anteprima di oggetti selezionati

1 Selezionare gli oggetti.

2 Fare clic su **Visualizza** ▸ **Anteprima solo selezione**.

Per tornare alla finestra dell'applicazione, fare clic in un punto qualsiasi dello schermo, oppure premere un tasto qualsiasi.

Se è abilitata la modalità **Anteprima solo selezione** e non sono selezionati oggetti, l'**Anteprima a schermo intero** visualizza uno schermo vuoto.

Per scegliere una modalità di anteprima a schermo intero

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza**.
3. Nell'area **Anteprima schermo intero**, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Usa vista bozza**: i disegni vengono visualizzati senza riempimenti PostScript né bitmap ad alta risoluzione, senza utilizzare l'anti-alias.
   - **Usa vista avanzata**: i disegni vengono visualizzati con o senza riempimenti PostScript con anti-alias per rendere più nitida la visualizzazione dei disegni.

È possibile visualizzare i riempimenti PostScript durante l'anteprima di un disegno in modalità avanzata, attivando la casella di controllo **Mostra riempimenti PostScript in vista avanzata**.

Per impostare la visualizzazione della pagina

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Dimensioni pagina**.
3. Attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Mostra bordo pagina**: consente di visualizzare i bordi della pagina.
   - **Mostra area sbordatura**: consente di visualizzare l'area del disegno che si estende oltre il bordo della pagina. Per modificare l'area di sbordatura, digitare un valore nella casella **Sbordatura**.

Quando si prepara un disegno per la stampa commerciale, potrebbe essere necessario impostare un limite di sbordatura. Per ulteriori informazioni, consultare "Per impostare il limite di sbordatura" a pagina 569.

È inoltre possibile fare clic su **Visualizza** ▸ **Pagina** ▸ **Bordi pagina** oppure **Visualizza** ▸ **Pagina** ▸ **Sbordatura**.

Per visualizzare l'area stampabile di un disegno è possibile fare clic su **Visualizza** ▸ **Pagina** ▸ **Area stampabile**. L'area stampabile viene normalmente indicata da due linee tratteggiate all'interno della pagina o attorno ad essa, in base alle impostazioni correnti della stampante. Un contorno indica l'area che può essere stampata sulla stampante corrente; l'altro indica le dimensioni del foglio impostate sulla stampante.

Selezione della modalità di visualizzazione

Nella sessione di lavoro, CorelDRAW permette di visualizzare il disegno nelle modalità seguenti:

- **Struttura semplice**: consente di visualizzare un contorno del disegno nascondendo i riempimenti, le estrusioni, i contorni, le ombre discendenti e le forme intermedie di fusione; consente inoltre di visualizzare le immagini bitmap in monocromia. Questa modalità consente di eseguire una rapida anteprima degli elementi di base del disegno.
- **Struttura**: consente di visualizzare un disegno nella modalità di struttura semplice oltre alle forme intermedie di fusione.
- **Bozza**: consente di visualizzare i riempimenti e le bitmap a bassa risoluzione. Questa modalità elimina parte del dettaglio per consentire di focalizzarsi sugli equilibri di colore nel disegno.

- **Normale**: consente di visualizzare un disegno senza riempimenti PostScript né bitmap ad alta risoluzione. Questa modalità esegue le operazioni di aggiornamento e apertura più rapidamente della vista avanzata.
- **Avanzata**: consente di visualizzare un disegno con riempimenti PostScript, bitmap ad alta risoluzione ed elementi grafici vettoriali con anti-alias.
- **Pixel**: visualizza un'interpretazione del disegno basata sui pixel che consente di ingrandire un'area di un oggetto, quindi di posizionare e di misurare l'oggetto in modo più preciso. Questa vista consente inoltre di visualizzare l'aspetto del disegno quando esportato in un formato di file bitmap.
- **Simula sovrastampe**: consente di simulare il colore delle aree che contengono oggetti sovrapposti impostati per la sovrastampa, nonché di visualizzare riempimenti PostScript, bitmap ad alta risoluzione ed elementi grafici vettoriali con anti-alias . Per informazioni sulla sovrastampa di oggetti, consultare "Per eseguire la sovrastampa degli oggetti selezionati" a pagina 573.
- **Rasterizza effetti complessi**: consente di rasterizzare la visualizzazione di effetti complessi come le trasparenze, gli smussi e le ombre discendenti quando in vista Avanzata. Questa opzione è molto utile per la visualizzazione in anteprima della stampa degli effetti complessi. Per garantire una stampa corretta degli effetti complessi, la maggior parte delle stampanti richiede che gli effetti complessi vengano rasterizzati.

La modalità di visualizzazione selezionata incide sul tempo impiegato per l'apertura o la visualizzazione di un disegno sul monitor. Ad esempio, un disegno visualizzato in vista Struttura semplice richiede tempi di aggiornamento e apertura minori rispetto a quelli offerti dalla vista Simula sovrastampe.

Modalità di visualizzazione Struttura semplice (sinistra); modalità di visualizzazione Vista avanzata (centro) e modalità di visualizzazione Simula sovrastampe (destra). Il riempimento della forma a rombo grigio e l'ombra della tazzina sono impostate su sovrastampa.

Per scegliere una modalità di visualizzazione

- Fare clic su **Vista**, quindi su una delle seguenti modalità:
  - **Struttura semplice**
  - **Struttura**
  - **Bozza**
  - **Normale**
  - **Avanzata**
  - **Pixel**
  - **Simula sovrastampe**
  - **Rasterizza effetti complessi**

Se si esegue la sovrastampa, è importante visualizzare un'anteprima degli oggetti nella modalità **Simula sovrastampe** prima di stampare. I tipi di oggetto selezionati per la sovrastampa e i tipi di colore che si stanno mescolando determinano la modalità di

unione dei colori. Per ulteriori informazioni sulla sovrastampa, consultare "Operazioni con il trapping dei colori e la sovrastampa" a pagina 572.

Per impostare la modalità di visualizzazione predefinita è possibile fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, selezionare **Generali** nell'elenco delle categorie **Documento** e scegliere un'opzione nella casella di riepilogo **Modalità visualizzazione**.

È possibile passare rapidamente dalla modalità di visualizzazione selezionata a quella precedente tenendo premuto **Maiusc** + **F9**.

Operazioni con le viste

È possibile salvare una vista di qualsiasi parte di un disegno. Ad esempio, è possibile salvare una vista di un oggetto con un ingrandimento del 230% e tornare a questa vista specifica in qualsiasi momento.

Se un documento contiene più pagine, è possibile visualizzarle contemporaneamente mediante la vista Classificazione pagine. È anche possibile visualizzare contemporaneamente sullo schermo le pagine sinistra e destra consecutive (affiancate) e creare oggetti che si estendono su entrambe le pagine.

Per salvare una vista

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore viste**.

2 Fare clic sul pulsante **Aggiungi vista corrente** .

Operazioni aggiuntive

Assegnare un nuovo nome a una vista	Fare doppio clic sul nome di una vista e digitarne uno nuovo.
Eliminare una vista salvata	Fare clic su una vista, quindi fare clic su **Elimina vista corrente** .

Se si disattiva l'icona della pagina accanto a una vista salvata nella finestra mobile, quando si passa a tale vista CorelDRAW ritorna solo al livello di ingrandimento, non alla pagina. Analogamente, se si disattiva l'icona della lente di ingrandimento , CorelDRAW ritorna solo alla pagina, non al livello di ingrandimento.

Per salvare la vista corrente è anche possibile fare clic sullo strumento **Zoom** o **Panoramica** nella casella degli strumenti, fare clic nella casella di riepilogo **Livelli di zoom** nella barra degli strumenti Standard, digitare un nome e premere **Invio**.

Per passare a una vista salvata

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore viste**.

2 Fare clic su una vista nella finestra mobile **Gestore viste**.

Per passare a una vista salvata è possibile selezionarla nella casella di riepilogo **Livelli di zoom** nella barra degli strumenti standard.

Per visualizzare tutte le pagine di un documento costituito da più pagine

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Visualizzazione Classificazione pagine**.

  Per tornare alla visualizzazione predefinita della pagina, fare clic sul pulsante **Visualizzazione Classificazione pagine** sulla barra delle proprietà.

Per visualizzare pagine affiancate

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Imposta pagina**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Formato**.
3. Attivare la casella di controllo **Pagine affiancate**.
4. Scegliere una delle impostazioni seguenti dalla casella di riepilogo **Inizia da**:
   - **Lato sinistro**: inizia il documento dalla pagina di sinistra
   - **Lato destro**: inizia il documento dalla pagina di destra

Non è possibile esaminare pagine affiancate se il documento utilizza uno stile formato Pieghevole piccolo o Quartino piega alto o se contiene più orientamenti di pagina. L'opzione **Lato sinistro** è disponibile solo per gli stili formato Pagina intera e Volantino.

Se si attiva la casella di controllo **Pagine affiancate**, il contenuto delle pagine affiancate viene unito in una sola pagina. La struttura del formato per la pagina unita si basa sulla pagina di sinistra. I livelli della pagina di destra vengono inseriti sopra i livelli della pagina di sinistra. Questa regola vale anche se si riordinano le pagine. Se si disattiva la casella di controllo **Pagine affiancate**, i livelli e il contenuto vengono ridistribuiti su pagine separate. Gli oggetti che si estendono su entrambe le pagine vengono assegnati a una delle due in base alle posizione del centro dell'oggetto.

Si consiglia di evitare di passare dalle pagine singole alle pagine affiancate e viceversa all'interno dello stesso documento.

Salvataggio dei disegni

Per impostazione predefinita, i disegni vengono salvati nel formato file CorelDRAW (CDR) e sono compatibili con la versione più recente dell'applicazione. È inoltre possibile salvare un disegno in modo tale che sia compatibile con una versione precedente di CorelDRAW Graphics Suite e specificare le opzioni di salvataggio. Tali opzioni sono utili se il file contiene nuove funzioni testo, riempimento, contorno e trasparenza che non sono supportate nelle versioni precedenti.

È anche possibile salvare un disegno in altri formati di file vettoriali. Se si desidera utilizzare il disegno in un'altra applicazione, è necessario salvarlo in un formato supportato dall'applicativo di destinazione. Per informazioni sul salvataggio di file in altri formati, consultare "Esportazione di file" a pagina 602.

Durante il salvataggio di un disegno, è possibile incorporare i caratteri utilizzati per semplificare la condivisione del file. Per impostazione predefinita, CorelDRAW incorpora tutti i caratteri utilizzati, ad eccezione dei caratteri asiatici e dei caratteri che non dispongono di autorizzazioni di incorporamento. Per ulteriori informazioni, consultare "Incorporamento caratteri" a pagina 406.

Quando si salva un disegno, CorelDRAW consente di aggiungere informazioni di riferimento che consentono di trovare e organizzare facilmente i disegni in un secondo momento. In Windows 7 e Windows 8 è possibile allegare tag (noti anche come proprietà), quali titolo, oggetto e classificazione.

È inoltre possibile salvare gli oggetti selezionati nel disegno. Se si lavora su disegni di grandi dimensioni, è possibile ridurre le dimensioni dei file salvando solo gli oggetti selezionati e riducendo così il tempo di caricamento.

Quando si salva un file, è possibile utilizzare le opzioni avanzate per controllare le modalità di salvataggio di immagini bitmap, texture ed effetti vettoriali, ad esempio fusioni ed estrusioni con il disegno.

Un disegno può essere salvato anche come modello, per creare altri disegni che abbiano le medesime proprietà. Per informazioni sul salvataggio di un disegno come modello, consultare "Operazioni con i modelli" a pagina 435.

Per salvare un disegno

1. Fare clic su **File** ▸ **Salva con nome**.
2. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
3. Individuare la cartella in cui salvare il file.

   Se si desidera salvare il disegno in un formato di file vettoriale diverso da CorelDRAW (CDR), scegliere un formato nella casella di riepilogo **Tipo file**.

Operazioni aggiuntive

Salvare solo gli oggetti selezionati	Attivare la casella di controllo **Solo selezione**. Questa opzione è disponibile solo se il disegno contiene oggetti selezionati.
Incorporare caratteri	Attivare la casella di controllo **Incorpora caratteri**. Questa casella di controllo non è disponibile quando si salva un disegno in una versione precedente di CorelDRAW.
Aggiunta di informazioni di riferimento	Eseguire una delle operazioni seguenti: • Digitare un titolo e un oggetto nella casella corrispondente. • Assegnare una classificazione al file.

Se si sta utilizzando una versione di prova scaduta di CorelDRAW, non si potranno salvare disegni.

Il salvataggio di un disegno in una versione precedente di CorelDRAW potrebbe comportare la perdita di determinati effetti non disponibili in tale versione dell'applicazione.

È inoltre possibile salvare un disegno facendo clic su **File** ▸ **Salva**.

Per salvare un disegno è anche possibile fare clic sul pulsante **Salva** nella barra degli strumenti **Standard**.

Per utilizzare le opzioni avanzate durante il salvataggio

1. Fare clic su **File** ▸ **Salva con nome**.
2. Fare clic su **Avanzate**.
3. Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Salva in formato Presentations Exchange**: consente di salvare un disegno come file Corel® Presentations™ Exchange (CMX) in modo da poter essere aperto e modificato in un secondo momento in altre applicazioni Corel, ad esempio WordPerfect
   - **Usa compressione bitmap**: consente di ridurre le dimensioni del file mediante la compressione degli effetti bitmap, ad esempio le estrusioni bitmap, le trasparenze e le ombre discendenti.
   - **Usa compressione oggetto grafico**: consente di ridurre le dimensioni del file mediante la compressione degli oggetti vettoriali, ad esempio poligoni, rettangoli, ellissi e forme esatte.

   Quando si utilizza la compressione, l'apertura e il salvataggio di un disegno richiedono un tempo maggiore.
4. Se il disegno contiene riempimenti texture, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Salva texture con il file**: consente di salvare i riempimenti texture personalizzati insieme al file.
   - **Ricrea texture all'apertura del file**: consente di ricreare i riempimenti texture quando si apre un disegno salvato.
5. Se un disegno contiene fusioni ed estrusioni, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Salva fusioni ed estrusioni con il file**: consente di salvare tutte le fusioni ed estrusioni incluse in un disegno.
   - **Ricrea fusioni ed estrusioni all'apertura del file**: consente di ricreare fusioni ed estrusioni quando si apre un disegno salvato.

Il salvataggio di texture, fusioni ed estrusioni con il file ne aumenta le dimensioni, ma consente di aprire e salvare un disegno più rapidamente. Al contrario, se si sceglie di ricreare texture, fusioni ed estrusioni dopo aver aperto un disegno salvato, le dimensioni del file diminuiscono ma il tempo necessario per l'apertura e il salvataggio sarà maggiore.

Per salvare un disegno compatibile con una versione precedente di CorelDRAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Salva con nome**.

2 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

3 Individuare la cartella in cui salvare il file.

4 Scegliere una versione nella casella di riepilogo **Versione**.

5 Fare clic su **Salva**.

Se il disegno include nuove funzioni, attivare una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo **Salva come versione precedente**:

- **Mantieni aspetto**: consente di mantenere l'aspetto di testo, riempimenti, contorni e trasparenze quando si apre il file in una versione precedente di CorelDRAW. Questa opzione potrebbe, tuttavia, limitare la modifica.
- **Mantieni modificabile**: consente di mantenere il file modificabile. Questa opzione potrebbe, tuttavia, modificare l'aspetto di testo, contorni, riempimenti e trasparenze quando si apre il file in una versione precedente di CorelDRAW.

Operazioni aggiuntive

Specificare impostazioni salvate	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Salva** e quindi attivare una delle opzioni seguenti: • **Mantieni aspetto (adatto per modifiche limitate)** • **Mantieni modificabile (può cambiare l'aspetto)**
Disattivare il messaggio che appare durante il salvataggio in una versione precedente	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Salva** e attivare la casella di controllo **Chiedi conferma durante il salvataggio**.

Backup e ripristino di file

CorelDRAW può salvare automaticamente copie di backup dei disegni e richiedere di eseguirne il ripristino in caso di errore del sistema.

La funzione di backup automatico permette di salvare i disegni aperti e modificati. Durante le sessioni di lavoro con CorelDRAW, è possibile impostare un intervallo di esecuzione del backup automatico dei file e specificare il percorso di memorizzazione dei file nella cartella temporanea (la posizione predefinita) o in una cartella specificata.

Al riavvio di CorelDRAW dopo un errore di sistema, si potrà eseguire il ripristino dei file di backup dalla cartella temporanea o dalla cartella specificata. Se si sceglie di non ripristinare il file di backup, questo file verrà cancellato automaticamente alla chiusura dell'applicazione.

Per specificare le impostazioni del backup automatico

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Salva**.

3 Attivare la casella di controllo **Backup automatico ogni** e digitare un valore nella casella **Minuti**.

4 Nell'area **Esegui sempre copia di backup su**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Cartella temporanea utenti**: consente di salvare un file di backup automatico nella cartella temporanea.
- **Cartella specifica**: consente di specificare la cartella per i file di backup automatico.

Operazioni aggiuntive

Creare un file di backup prima di salvare	Abilitare la casella di controllo **Eseguire il backup del file originale prima di salvare**.
Disattivare la funzione di backup automatico	Scegliere **Mai** dalla casella di riepilogo **Minuti**.

Ai file di backup automatici viene assegnato il nome **auto_backup_of_nomefile**; è possibile salvare tali file in qualsiasi casella specificata. I file di backup vengono creati quando si salva un disegno. Ai file di backup viene assegnato il nome **backup_of_nomefile**; tali file vengono sempre memorizzati nella stessa cartella contenente l'originale.

Il backup di tutti i file aperti o modificati di formato diverso da CorelDRAW (CDR) viene eseguito come se si trattasse di file CorelDRAW.

È possibile annullare la creazione del file di backup automatico premendo il tasto **Esc** durante il salvataggio.

Per eseguire il ripristino di un file di backup

1 Riavviare CorelDRAW.

2 Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo Ripristino file che viene visualizzata.
Al riavvio dopo un errore di sistema viene visualizzata la finestra di dialogo Ripristino file.

3 Salvare e rinominare il file nella cartella specificata.

Se si fa clic su **Annulla**, CorelDRAW ignora il file di backup e lo elimina quando si esce dall'applicazione.

Aggiunta e accesso alle informazioni sul disegno

CorelDRAW consente di aggiungere informazioni di riferimento, come lingua, titolo, autore, oggetto, parole chiave, classificazione e altre note, a un disegno. Sebbene l'aggiunta di queste informazioni sia opzionale, è utile per facilitare l'organizzazione e l'individuazione dei file in un secondo momento.

L'applicazione consente anche di accedere a importanti informazioni relative al documento, quali numero di pagine e livelli, caratteri, statistiche sugli oggetti e sul testo e i tipi di oggetti contenuti nel disegno. È inoltre possibile visualizzare informazioni sul colore come i profili di colore utilizzati per definire i colori del documento, la modalità colore primario e l'operazione di rendering.

Per aggiungere informazioni relative al disegno

1 Fare clic su **File** ▸ **Proprietà documento**.

2 Nella finestra di dialogo **Proprietà documento**, digitare il testo desiderato nelle caselle seguenti:
- **Lingua**
- **Titolo**
- **Oggetto**
- **Autore**
- **Copyright**
- **Parole chiave**
- **Note**

3 Per specificare una classificazione, sceglierne una dalla casella di riepilogo **Classificazione**.

4 Fare clic su **OK**.

È possibile modificare le informazioni sul disegno in qualsiasi momento.

Per accedere alle informazioni sul disegno

- Fare clic su **File** ▸ **Proprietà documento**.

Chiusura disegni

È possibile chiudere in qualsiasi momento uno o più disegni prima di uscire da CorelDRAW.

Per chiudere i disegni

Operazione	Procedura
Chiudere un disegno	Fare clic su **File** ▸ **Chiudi**.
Chiudere tutti i disegni	Fare clic su **File** ▸ **Chiudi tutto**.

Se non è possibile chiudere un documento, potrebbe essere incorso un'operazione come la stampa o il salvataggio oppure potrebbe essere presente un'operazione non completata. Per visualizzare lo stato di un'operazione, consultare la barra di stato.

Esplorazione delle operazioni di base

CorelDRAW dispone di una serie praticamente illimitata di strumenti e funzionalità per semplificare la creazione dei disegni. La tabella seguente riporta le funzioni di base di CorelDRAW che aiutano l'utente ad acquisire dimestichezza con l'applicazione.

Per ulteriori informazioni su...	Consultare
Disegno di linee	"Formattazione di linee e contorni " a pagina 108
Disegno di forme	"Disegno di forme " a pagina 127
Creazione e modifica di oggetti	"Operazioni con gli oggetti " a pagina 179
Aggiunta di colore agli oggetti	"Riempimento di oggetti " a pagina 275
Aggiunta di testo a un disegno	"Aggiunta e modifica del testo " a pagina 349
Creazione di disegni destinati al Web	"Esportazione di bitmap per il Web " a pagina 581
Stampa di disegni	"Nozioni di base relative alla stampa " a pagina 551

Presentazione dell'area di lavoro di CorelDRAW

Acquisire dimestichezza con la terminologia e l'area di lavoro di CorelDRAW semplifica la comprensione dei concetti e delle procedure descritti nel presente manuale.

In questa sezione sono illustrate le seguenti procedure:

- Termini di CorelDRAW
- "Finestra dell'applicazione" (pagina 54)
- "Barra degli strumenti standard" (pagina 56)
- "Esplorazione della casella degli strumenti" (pagina 58)
- "Barra delle proprietà" (pagina 70)
- "Finestre mobili" (pagina 70)
- "Barra di stato" (pagina 71)
- "Scelta di un'area di lavoro" (pagina 72)

Termini di CorelDRAW

Prima di utilizzare CorelDRAW, è consigliabile acquisire familiarità con i seguenti termini.

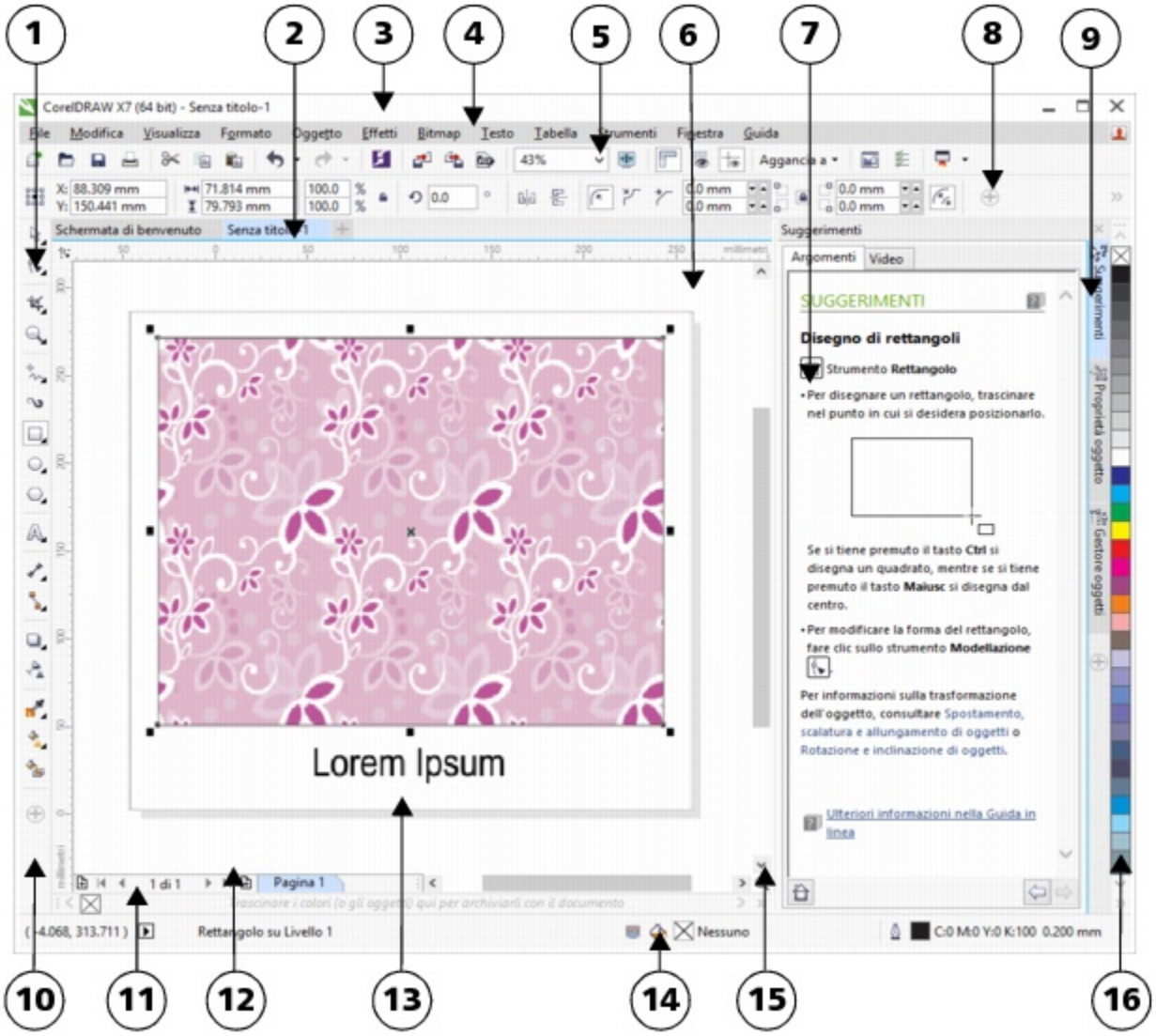
Termine	Descrizione
Oggetto	Elemento del disegno quale un'immagine, una forma, una linea, un testo, una curva, un simbolo o un livello.
Disegno	Il lavoro creato in CorelDRAW: per esempio elementi grafici personalizzati, loghi, poster e newsletter.
Grafica vettoriale	Un'immagine generata da descrizioni matematiche che determinano posizione, lunghezza e direzione delle linee tracciate.
Bitmap	Immagine composta da una griglia di pixel o punti.
Finestra mobile	Finestra contenente i comandi e le impostazioni disponibili e pertinenti a uno strumento o a un'operazione specifica
Bandierina	Pulsante che apre un gruppo di strumenti correlati o voci di menu.

Termine	Descrizione
Casella di riepilogo	Elenco di opzioni a discesa visualizzato quando l'utente fa clic sul pulsante freccia in giù
Testo grafico	Tipo di testo al quale si possono applicare effetti speciali, come le ombre.
Testo in paragrafi	Tipo di testo al quale si possono applicare opzioni di formattazione e che può essere modificato in grandi blocchi.

Finestra dell'applicazione

All'avvio di CorelDRAW, viene visualizzata la finestra dell'applicazione, che contiene una finestra di disegno. Sebbene sia possibile aprire più finestre di disegno, è possibile applicare comandi alla sola finestra di disegno attiva.

Di seguito viene visualizzata la finestra dell’applicazione di CorelDRAW.



I numeri cerchiati corrispondono ai numeri nella seguente tabella, che descrivono i principali componenti della finestra dell'applicazione.

Parte	Descrizione
1. Toolbox	Barra agganciata con strumenti per creare, riempire e modificare gli oggetti nel disegno.
2. Scheda Documento	Compare una scheda per ogni documento aperto, per spostarsi rapidamente tra i documenti
3. Barra del titolo	Area che visualizza il titolo del disegno attualmente selezionato
4. Barra dei menu	Area contenente le opzioni dei menu a discesa.
5. Barra degli strumenti	Barra separabile contenente scelte rapide per i menu e altri comandi.

Parte	Descrizione
6. Barra degli strumenti Aggiorna testo	Una barra degli strumenti temporanea che consente l'aggiornamento dei documenti creati in CorelDRAW X5 (o versioni precedenti) per la modifica del testo
7. Finestra di disegno	L'area esterna alla pagina di disegno, contornata da barre di scorrimento e comandi dell'applicazione.
8. Barra delle proprietà	Barra separabile con comandi relativi allo strumento o all'oggetto attivo. Ad esempio, quando è attivo lo strumento Testo, la barra delle proprietà del testo visualizza i comandi per creare e modificare i testi.
9. Finestra mobile	Finestra contenente i comandi e le impostazioni relativi a un'operazione specifica o uno strumento specifici.
10. Righelli	I bordi orizzontali e verticali utilizzati per determinare le dimensioni e la posizione degli oggetti in un disegno.
11. Tavolozza del documento	Barra mobile contenente i campioni di colore del documento corrente
12. Navigatore del documento	Area nella parte inferiore sinistra della finestra dell'applicazione contenente i comandi per spostarsi tra le pagine e aggiungere pagine.
13. Pagina di disegno	L'area rettangolare all'interno della finestra di disegno. Si tratta dell'area stampabile dell'area di lavoro.
14. Barra di stato	Area nella parte inferiore della finestra dell'applicazione contenente informazioni sulle proprietà dell'oggetto come tipo, dimensioni, colore, riempimento e risoluzione. La barra di stato visualizza inoltre la posizione corrente del cursore.
15. Navigatore	Pulsante nell'angolo inferiore destro che apre una visualizzazione più piccola per semplificare lo spostamento all'interno del disegno.
16. Tavolozza colori	Barra mobile contenente i campioni di colore.

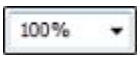
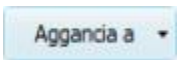
Per attivare e disattivare la visualizzazione della barra di stato, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Barra di stato**.

Per attivare e disattivare la visualizzazione dei righelli, consultare "Per nascondere o visualizzare i righelli" a pagina 471.

Barra degli strumenti standard

La barra degli strumenti standard, visualizzata per impostazione predefinita, contiene pulsanti e comandi di scelta rapida per numerosi comandi di menu. Per informazioni sulla personalizzazione di posizione, contenuti e aspetto delle barre strumenti, consultare "Personalizzazione delle barre degli strumenti" a pagina 670.

Pulsante	Operazione
	Creare un nuovo disegno
	Aprire un disegno

Pulsante	Operazione
	Salvare un disegno
	Stampare un disegno
	Tagliare gli oggetti selezionati e copiarli negli Appunti
	Copiare gli oggetti selezionati negli Appunti
	Incollare il contenuto degli Appunti in un disegno
	Annullare un'azione
	Ripristinare un'azione precedentemente annullata
	Visualizzare la finestra mobile Connect e cercare contenuti quali clipart, foto, caratteri e molto altro ancora
	Importare un disegno
	Esportare un disegno
	Pubblicazione in PDF
	Impostare il livello di zoom
	Visualizzare un’anteprima a schermo intero
	Mostrare o nascondere i righelli
	Mostrare o nascondere la griglia
	Mostrare o nascondere le linee guida
	Attivare o disattivare l'allineamento automatico ai pixel, alla griglia del documento, alla griglia della linea base, alle linee guida, agli oggetti e alla pagina
	Aprire la schermata di benvenuto
	Aprire la finestra di dialogo Opzioni
	Avviare le applicazioni Corel

Ulteriori informazioni sulle barre degli strumenti

Oltre alla barra degli strumenti standard, CorelDRAW dispone di altre barre degli strumenti per eseguire operazioni specifiche. Ad esempio, la barra degli strumenti **Testo** contiene i comandi relativi all'uso dello strumento **Testo**. Se si utilizza frequentemente una barra degli strumenti, è possibile visualizzarla sempre nell'area di lavoro.

Per informazioni sulla personalizzazione di posizione, contenuti e aspetto delle barre strumenti, consultare "Personalizzazione delle barre degli strumenti" a pagina 670.

La tabella seguente descrive le barre degli strumenti (ad eccezione di quella standard).

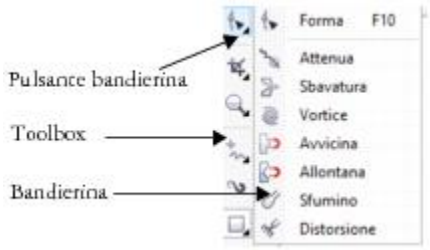
Barra degli strumenti	Descrizione
Testo	Contiene i comandi per formattare e allineare il testo.
Zoom	Contiene i comandi per eseguire ingrandimenti e riduzioni della pagina di disegno: specificare la percentuale della vista originale, fare clic sullo strumento **Zoom** e selezionare la visualizzazione della pagina.
Internet	Contiene i comandi per gli strumenti relativi al Web che permettono di creare rollover e pubblicare su Internet
Stampa unione	Contiene i comandi per la stampa unione degli elementi che combinano testi e disegni, come creare e caricare i file di dati, creare campi di dati per il testo variabile e inserire i campi di stampa unione.
Trasformazione	Contiene i comandi per inclinare, ruotare e riflettere gli oggetti.
Macro	Contiene i comandi per modificare, provare ed eseguire le macro.

Per attivare e disattivare la visualizzazione di una barra degli strumenti, fare clic su **Finestra ▸ Barre degli strumenti,** e selezionare il nome della barra degli strumenti desiderata.

Per bloccare tutte le barre degli strumenti in modo da non modificare inavvertitamente la loro posizione, fare clic su **Finestra ▸ Barre degli strumenti ▸ Blocca barre degli strumenti**.

Esplorazione della casella degli strumenti

La casella degli strumenti contiene gli strumenti per disegnare e modificare le immagini. Alcuni strumenti sono visibili per impostazione predefinita, mentre altri sono raggruppati in bandierine. Le bandierine permettono di visualizzare una serie di strumenti di CorelDRAW. La bandierina è indicata da una piccola freccia posta nell'angolo inferiore destro dei pulsanti della casella degli strumenti. Per accedere agli strumenti di una bandierina, fare clic sulla freccia. Dopo aver aperto un menu bandierina, è possibile esaminare facilmente i contenuti degli altri menu bandierina posizionando il puntatore del mouse sui pulsanti della casella degli strumenti che dispongono della freccia nell'angolo inferiore destro. Analogamente alle barre degli strumenti, anche le bandierine possono essere trascinate e allontanate dalla casella degli strumenti. In tal modo, è possibile visualizzare tutti gli strumenti correlati mentre si lavora.



Se nell'area di lavoro si fa clic sul pulsante bandierina dello strumento Modellazione, viene visualizzata la bandierina Strumenti di modellazione.

Alcuni strumenti della casella degli strumenti non sono visibili per impostazione predefinita. È possibile scegliere gli strumenti da visualizzare nella casella degli strumenti.

Per attivare e disattivare la visualizzazione della casella degli strumenti, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Casella degli strumenti**.

Per nascondere o visualizzare strumenti nella casella degli strumenti, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida**, quindi abilitare o disabilitare le caselle di selezione corrispondenti. Per ulteriori informazioni, consultare "Personalizzazione della casella degli strumenti" a pagina 673.

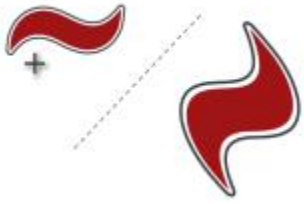
Nella tabella seguente vengono presentate le descrizioni degli strumenti della casella degli strumenti di CorelDRAW.

Strumenti Selezione

Lo strumento **Puntatore** consente di selezionare, ridimensionare, inclinare e ruotare gli oggetti.

Lo strumento **Puntatoremano libera** consente di selezionare gli oggetti tramite un perimetro di selezione a mano libera.

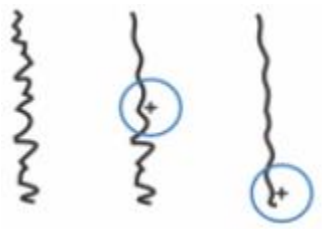
Lo strumento **Trasformazionelibera** consente di trasformare un oggetto tramite gli strumenti **Rotazione libera**, **Riflessione angolo libero**, **Scala libera** e **Inclinazione libera**.



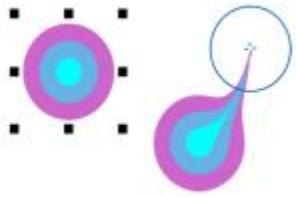
Strumenti di modellazione

Lo strumento **Modellazione** consente di modificare la forma degli oggetti.

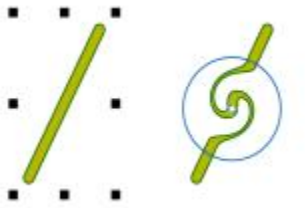
Lo strumento **Attenua** permette di attenuare gli oggetti curvi per rimuovere i bordi frastagliati e ridurre il numero di nodi.



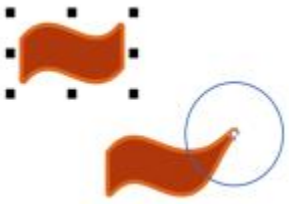
Lo strumento **Sbavatura** consente di modellare un oggetto allungando le estensioni o creando rientri lungo il contorno.



Lo strumento **Vortice** consente di creare effetti di vortice trascinando i bordi degli oggetti.



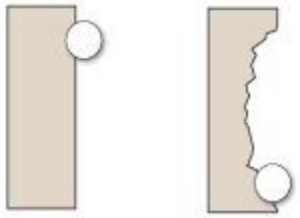
Lo strumento **Avvicina** consente di modellare gli oggetti attirando i nodi verso il cursore.



Lo strumento **Allontana** consente di modellare gli oggetti allontanando i nodi dal cursore.

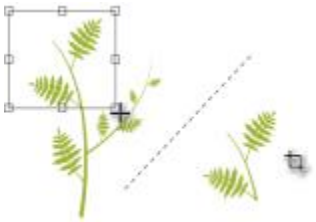
Lo strumento **Sfumino** consente di distorcere un oggetto vettoriale trascinandolo lungo il contorno.

Lo strumento **Distorsione** consente di distorcere il contorno di un oggetto vettoriale trascinando lungo il contorno.



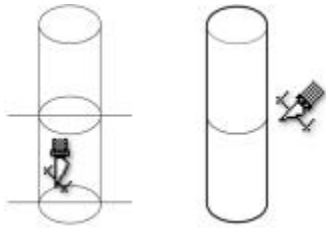
Strumenti Ritaglia

Lo strumento **Ritaglia** consente di rimuovere aree indesiderate dagli oggetti.



Lo strumento **Coltello** consente di ritagliare gli oggetti.

Lo strumento **Elimina segmento virtuale** consente di eliminare porzioni di oggetti tra due intersezioni.

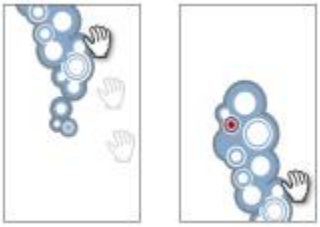


Lo strumento **Gomma** consente di rimuovere aree del disegno.

Strumenti Zoom

Lo strumento **Zoom** consente di modificare il livello di ingrandimento nella finestra di disegno.

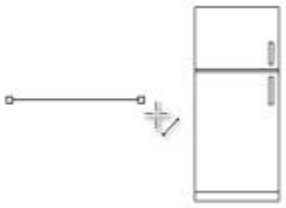
Lo strumento **Panoramica** consente di controllare quale parte del disegno deve essere visibile nella finestra di disegno.



Strumenti Curva

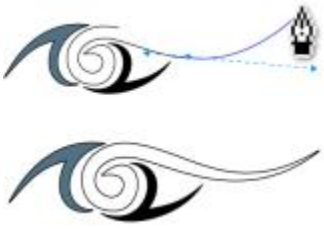
Lo strumento **Mano libera** consente di disegnare segmenti rettilinei e curve.

Lo strumento **Linea 2 punti** consente di disegnare un segmento di linea retta a due punti.

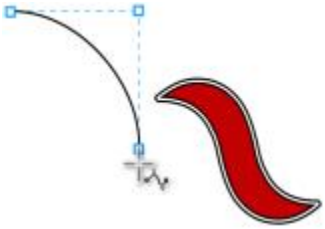


Lo strumento **Bézier** consente di disegnare le curve un segmento alla volta.

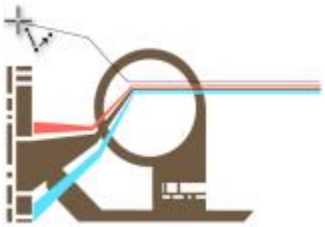
Lo strumento **Penna** consente di disegnare le curve un segmento alla volta.



Lo strumento **B-spline** consente di disegnare linee curve impostando i punti di controllo che modellano la curva senza dividerla in segmenti.

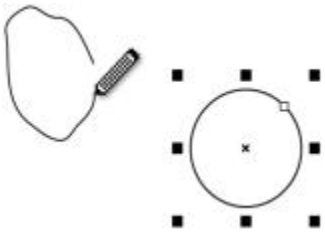


Lo strumento **Polilinea** consente di disegnare linee e curve in modalità anteprima.



Lo strumento **Curva a 3 punti** consente di disegnare una curva definendone i punti di inizio, fine e centrale.

Lo strumento **Disegno assistito** converte i tratti a mano libera disegnati in forme di base e curve morbide.

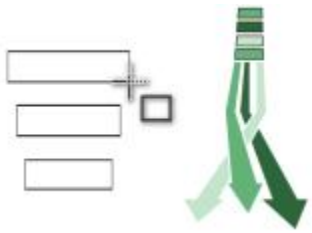


Supporto artistico, strumento

Lo strumento **Supporto artistico** consente l'accesso agli strumenti **Preimpostazioni**, **Pennello**, **Distributore**, **Calligrafico** e **Pressione**.

Strumenti Rettangolo

Lo strumento **Rettangolo** consente di disegnare rettangoli e quadrati.



Lo strumento **Rettangolo a 3 punti** consente di disegnare rettangoli su un angolo.

Strumenti Ellisse

Lo strumento **Ellisse** consente di disegnare ellissi e cerchi.

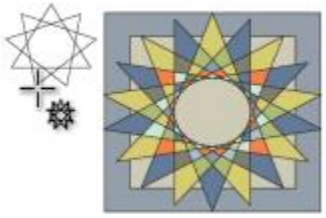
Lo strumento **Ellisse a 3 punti** consente di disegnare ellissi su un angolo.

Strumenti Oggetto

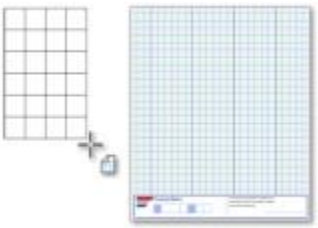
Lo strumento **Poligono** consente di disegnare poligoni e stelle simmetriche.

Lo strumento **Stella** consente di disegnare stelle di forma perfetta.

Lo strumento **Stella complessa** consente di disegnare stelle complesse con intersezioni.



Lo strumento **Carta millimetrata** consente di disegnare una griglia di linee simile a quella della carta millimetrata.

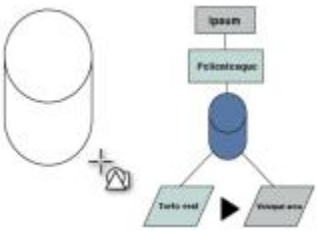


Lo strumento **Spirale** consente di disegnare spirali simmetriche e logaritmiche.

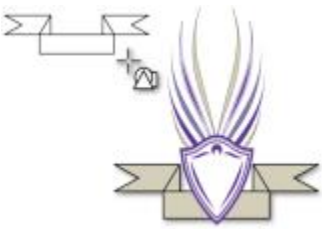
Lo strumento **Forme base** consente di scegliere tra una serie completa di forme, tra cui esagramma, smile e triangolo rettangolo.

Lo strumento **Forme freccia** consente di disegnare frecce di forma, direzione e numero di punte diverse.

Lo strumento **Forme diagramma di flusso** consente di disegnare i simboli del diagramma di flusso.



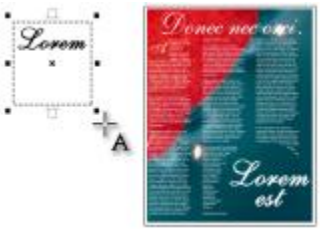
Lo strumento **Forme banner** disegnare oggetti a forma di nastro e forme di esplosione.



Lo strumento **Forme richiami** consente di disegnare richiami ed etichette.

Strumenti testo e tabella

Lo strumento **Testo** consente di digitare direttamente le parole sullo schermo come testo grafico o in paragrafi.



Lo strumento **Tabella** consente di disegnare e modificare le tabelle.

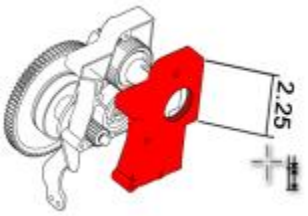
Strumenti Quote

Lo strumento **Quota parallela** consente di disegnare linee di quota parallele.

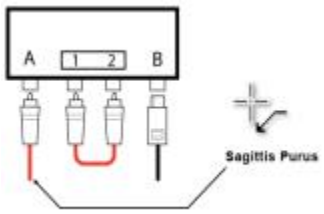
Lo strumento **Quota orizzontale o verticale** consente di disegnare linee di quota orizzontali o verticali.

Lo strumento **Quota angolare** consente di disegnare linee di quota angolari.

Lo strumento **Segmenti quota** consente di visualizzare la distanza tra i nodi finali su segmenti singoli o su più segmenti.

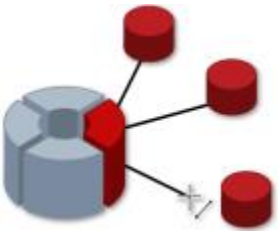


Lo strumento **Richiamo 3 punti** consente di disegnare un richiamo con una linea iniziale di due segmenti.

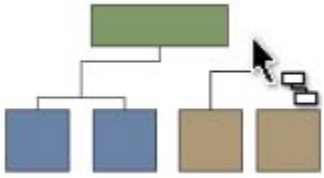


Strumenti Connettore

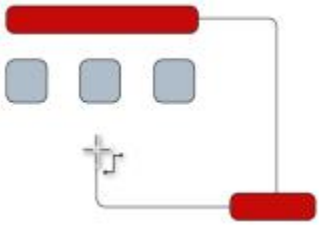
Lo strumento **Connettore linea retta** consente di disegnare una linea di collegamento retta.



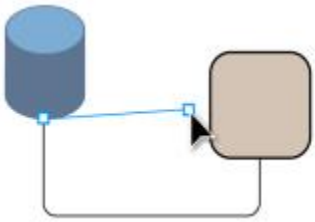
Lo strumento **Connettore angolo retto** consente di disegnare una linea di collegamento ad angolo retto.



Lo strumento **Connettore angolo retto** consente di disegnare una linea di collegamento ad angolo retto con angoli curvi.



Lo strumento **Modifica punto di ancoraggio** consente di modificare punti di ancoraggio della linea di collegamento.

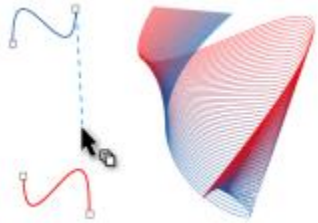


Strumenti interattivi

Lo strumento **Ombra discendente** consente di applicare un'ombra discendente a un oggetto.

Lo strumento **Contorno** consente di applicare un contorno a un oggetto.

Lo strumento **Fusione** consente di fondere due oggetti.



Lo strumento **Distorsione** consente di applicare a un oggetto una distorsione Schiaccia o Allunga, una distorsione Zipper o una distorsione Turbine.

Lo strumento **Involucro** consente di modellare un oggetto trascinando i nodi dell'involucro.

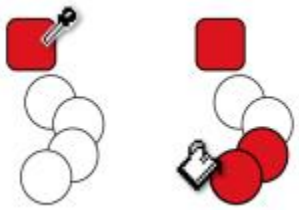
Lo strumento **Estrusione** consente di applicare l'illusione della profondità degli oggetti.

Trasparenza, strumento

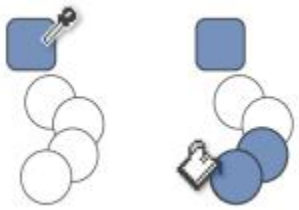
Lo strumento **Trasparenza** consente di applicare trasparenze agli oggetti.

Strumenti Contagocce

Lo strumento **Contagocce colore** consente di selezionare e copiare un colore da un oggetto alla finestra di disegno o sul desktop.



Lo strumento **Attributi contagocce** consente di selezionare e copiare le proprietà dell'oggetto, quali spessore linea, dimensioni ed effetti, da un oggetto alla finestra di disegno.

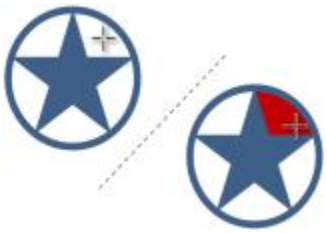


Strumenti Riempimento interattivo

Lo strumento **Riempimento interattivo** consente di applicare diversi riempimenti.

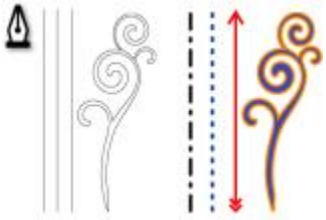
Lo strumento **Riempimento reticolo** consente di applicare una griglia a reticolo a un oggetto.

Lo strumento **Riempimento assistito** consente di creare oggetti da aree racchiuse e di applicare un riempimento agli oggetti.



Contorno, strumento

Lo strumento **Contorno** apre una bandierina che consente di accedere rapidamente a elementi, come le finestre di dialogo **Penna contorno** e **Colore contorno**.



Riempimento, strumento

Lo strumento **Riempimento** apre una bandierina che consente di accedere rapidamente a elementi, come le finestre di dialogo di riempimento.

Barra delle proprietà

La barra delle proprietà visualizza le funzioni utilizzate più di frequente relative allo strumento attivo o all'operazione che si sta eseguendo. Sebbene il suo aspetto sia simile a quello di una barra degli strumenti, il contenuto della barra delle proprietà varia a seconda dello strumento o dell'operazione.

Per esempio, se si fa clic sullo strumento **Testo** nella casella degli strumenti, nella barra delle proprietà vengono visualizzati solo i comandi relativi al testo. Nell'esempio seguente, la barra delle proprietà mostra gli strumenti di formattazione, allineamento e modifica del testo.

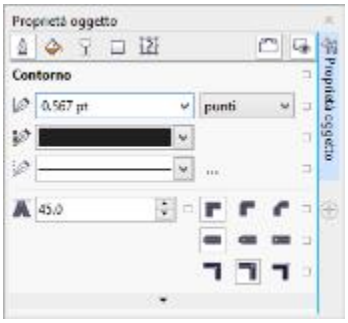
È possibile personalizzare i contenuti e la posizione della barra delle proprietà in base alle singole esigenze. Per ulteriori informazioni, consultare "Personalizzazione della barra proprietà" a pagina 673.

Per attivare e disattivare la visualizzazione della barra delle proprietà, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Barra delle proprietà**.

Per nascondere o visualizzare comandi nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida** , quindi abilitare o disabilitare le caselle di selezione corrispondenti.

Finestre mobili

Nelle finestre mobili vengono visualizzati gli stessi tipi di comandi delle finestre di dialogo, come pulsanti di comando, opzioni e caselle di riepilogo. A differenza della maggior parte delle finestre di dialogo, le finestre mobili possono rimanere aperte mentre si lavora su un documento, in modo da poter rapidamente accedere ai comandi per sperimentare effetti diversi. Le finestre mobili presentano caratteristiche simili alle palette di altri programmi di grafica.



Un esempio è la finestra mobile Proprietà oggetto. Se questa finestra mobile è aperta, è possibile fare clic su un oggetto nella finestra di disegno per accedere alle varie opzioni di modifica delle proprietà.

Le finestre mobili possono essere agganciate o mobili. Agganciare una finestra mobile significa fissarla al bordo della finestra dell'applicazione. Sganciare una finestra mobile significa "staccarla" dall'area di lavoro, in modo da poterla spostare liberamente. Le finestre mobili possono anche essere ridotte a icona per liberare spazio sullo schermo.

Se vengono aperte più finestre mobili, queste appaiono annidate e solo una viene visualizzata interamente. È possibile visualizzare rapidamente una finestra mobile nascosta facendo clic sulla rispettiva scheda.

A sinistra: finestre mobili agganciate e annidate. A destra: una finestra mobile sganciata. Per agganciare una finestra mobile sganciata, fare clic sulla barra del titolo della finestra mobile e trascinare il puntatore sul bordo della finestra di disegno. Per chiudere una finestra mobile, fare clic sul pulsante X nell'angolo superiore; per ridurre o espandere una finestra mobile, fare clic sul pulsante freccia nell'angolo superiore.

Per accedere a una finestra mobile, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** e selezionare una finestra mobile.

Per nascondere o visualizzare finestre mobili, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida**, quindi abilitare o disabilitare le caselle di selezione corrispondenti.

Barra di stato

La barra di stato predefinita visualizza informazioni sugli oggetti selezionati (come colore, tipo di riempimento e contorno, posizione del cursore e comandi correlati). Inoltre, visualizza informazioni relative al colore del documento, come il profilo colore del documento e lo stato della prova colore.

Per informazioni sulla personalizzazione di contenuti e aspetto della barra di stato, consultare "Personalizzazione della barra di stato " a pagina 674.

Scelta di un'area di lavoro

CorelDRAW comprende una raccolta di aree di lavoro specializzate, progettate per incrementare la produttività dell'utente. L'area di lavoro è una configurazione di impostazioni che specifica la disposizione delle varie barre di comandi, comandi e pulsanti all'apertura dell'applicazione. È possibile scegliere un'area di lavoro dalla **Schermata di benvenuto**, che compare quando si avvia per la prima volta l'applicazione oppure è possibile passare a un'area di lavoro diversa dall'interno dell'applicazione.

Le aree di lavoro specializzate in CorelDRAW sono configurate secondo flussi di lavoro o attività specifici, come operazioni sul formato pagina o illustrazione. Servono per rendere gli strumenti più utilizzati maggiormente accessibili.

La seguente tabella descrive le aree di lavoro disponibili.

Area di lavoro	Descrizione
Lite	Quest'area di lavoro rende strumenti e funzioni di CorelDRAW più utilizzati facilmente accessibili. L'area di lavoro Lite è l'ideale per gli utenti nuovi di CorelDRAW.
Predefinito	Riprogettata per offrire un posizionamento più intuitivo di strumenti e controlli. Se l'utente ha esperienza con CorelDRAW o altre applicazioni di modifica fotografica, l'area di lavoro predefinita è una scelta ottimale. La Guida in linea si basa sull'Area di lavoro predefinita.
Classic	L'area di lavoro Classic è quasi identica a quella predefinita di CorelDRAW X6. È perfetta per gli utenti esperti di CorelDRAW che intendono passare senza interruzioni a un ambiente moderno, seppur familiare, come quello di CorelDRAW X7. Molti elementi dell'area di lavoro sono stati ottimizzati per semplificare il flusso di lavoro.
Formato pagina	Questa area di lavoro è ottimizzata per disporre elementi grafici e oggetti di testo, in modo da poter creare formati accattivanti per biglietti da visita, materiali con marchio, imballaggi di prodotti o documenti multipagina, quali brochure e notiziari.
Illustrazione	Progettata per rendere il processo di creazione di disegni di copertine di libri, annunci su riviste, story board e altri tipi di illustrazioni molto più intuitivi ed efficienti.
Adobe Illustrator	Simula l'area di lavoro Adobe Illustrator posizionando le funzioni di CorelDRAW dove si troverebbero le funzioni equivalenti di Adobe Illustrator. Questa area di lavoro risulta utile per coloro che da poco sono passati da Adobe Illustrator a CorelDRAW e non hanno ancora preso familiarità con l'area di lavoro di CorelDRAW.

Se si desidera invece un flusso di lavoro unico, è possibile creare un'area di lavoro personalizzata e ottimizzata per le esigenze specifiche. Per ulteriori informazioni, consultare "Creazione di aree di lavoro" a pagina 666.

Per scegliere un'area di lavoro

- Fare clic su **Finestra** ▸ **Area di lavoro** e scegliere una delle aree di lavoro disponibili.

È anche possibile scegliere un'area di lavoro dalla Schermata di benvenuto o da **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**, facendo clic su **Aree di lavoro** nell'elenco di categorie, quindi abilitando la casella di controllo a fianco dell'area di lavoro nell'elenco **Aree di lavoro**.

Individuazione e gestione del contenuto

CorelDRAW consente di accedere, esplorare ed eseguire ricerche in Content Exchange, una raccolta di clipart, foto, caratteri, riquadri, motivi ed elenchi di immagini. Inoltre, è possibile trovare contenuto presente sul computer, sulla rete locale o sul sito Web di un provider di contenuti online. Una volta individuato il contenuto necessario, è possibile importarlo nel documento, aprirlo nell'applicazione associata o raccoglierlo in un'area per future consultazioni.

CorelDRAW è perfettamente integrato con le funzionalità di ricerca di Windows 7 e Windows 8. Per impostazione predefinita, l'applicazione cerca in tutti i percorsi indicizzati da Windows Search. Per informazioni sulla modifica delle opzioni di indicizzazione in Windows Search, consultare la Guida in linea di Windows. Windows Search può essere scaricato gratuitamente dall'Area download Microsoft. Per ulteriori informazioni, visitare il sito http://www.microsoft.com/italy/windows/desktopsearch/default.mspx. Se è in uso un altro strumento di terze parti per l'indicizzazione e la ricerca sul computer (ad esempio Google Desktop™) o se Windows Search non è installato, l'applicazione offrirà funzionalità di ricerca limitate e consentirà di eseguire la ricerca solo in base al nome di file.

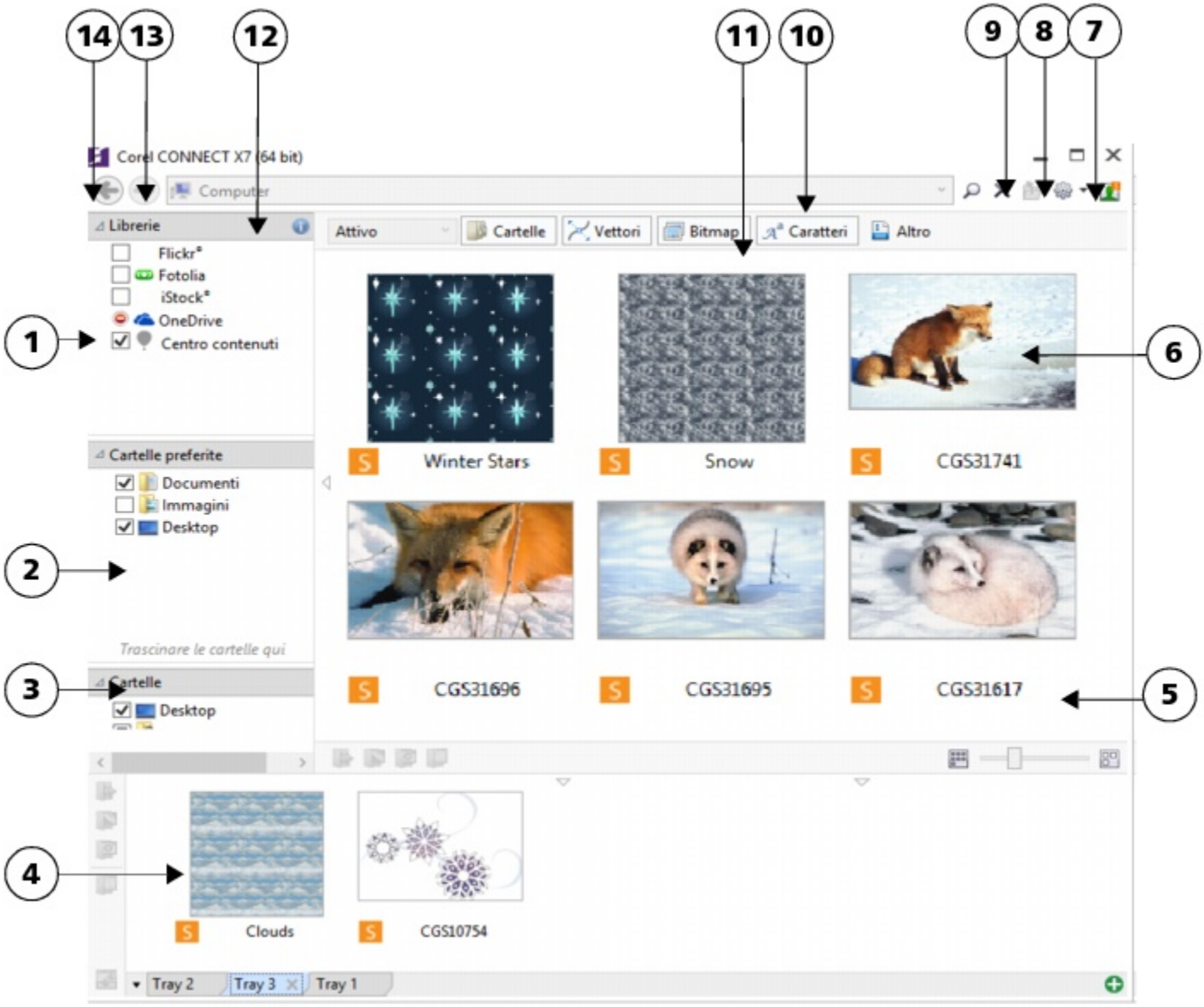
Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Esplorazione di Corel CONNECT" (pagina 75)
- "Accesso al contenuto" (pagina 80)
- "Esplorazione e ricerca di contenuto" (pagina 82)
- "Visualizzazione del contenuto" (pagina 84)
- "Utilizzo del contenuto" (pagina 85)
- "Installazione di caratteri" (pagina 87)
- "Gestione del contenuto" (pagina 88)
- "Sincronizzazione dei vassoi con OneDrive" (pagina 89)
- "Tipi di contenuto" (pagina 91)

Esplorazione di Corel CONNECT

È possibile sfogliare e cercare contenuto utilizzando Corel CONNECT. Corel CONNECT è disponibile come utilità standalone e come una finestra mobile. È possibile scegliere la modalità più adatta al proprio flusso di lavoro.

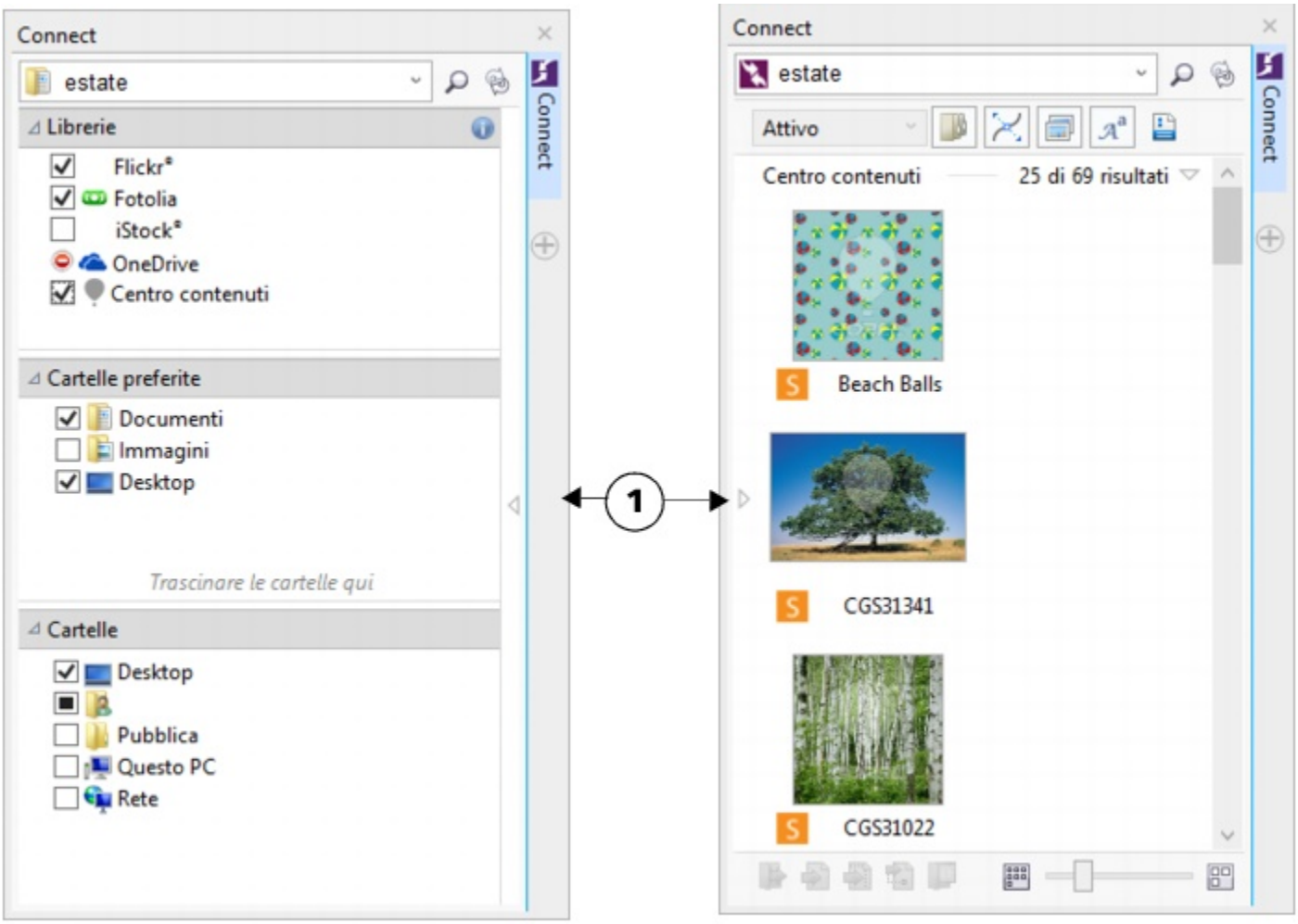
L'immagine seguente mostra i componenti principali dell'utilità Corel CONNECT:



Parte	Descrizione
1. Riquadro **Librerie**	Consente di accedere al contenuto fornito da Corel e dai partner di Corel
2. Riquadro **Cartelle preferite**	Permette di accedere rapidamente a cartelle utilizzate di frequente
3. Riquadro **Cartelle**	Mostra una rappresentazione della struttura dei file disponibili sul computer
4. Riquadro **Vassoio**	Consente di raccogliere i file da una o più cartelle
5. Dispositivo di scorrimento **Zoom**	Consente di regolare le dimensioni delle miniature nel riquadro di visualizzazione
6. Riquadro di visualizzazione	Consente di visualizzare delle miniature dei file di contenuto

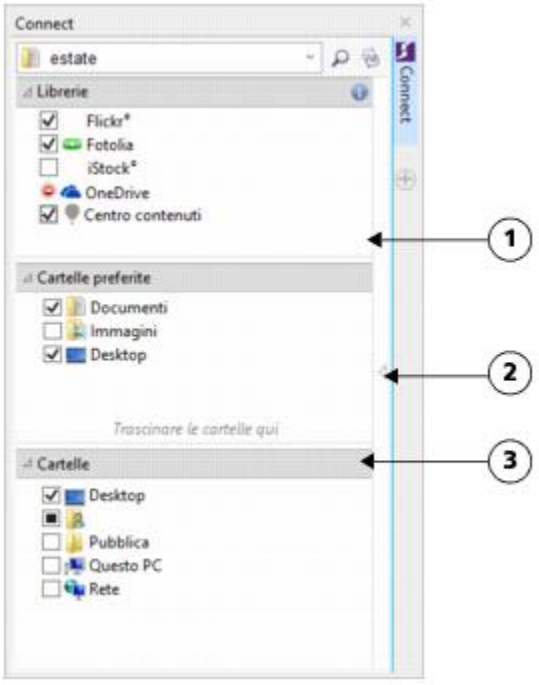
Parte	Descrizione
7. Pulsante **Guida e opzioni**	Consente di aprire un menu di comandi per accedere alla Guida, configurare le librerie di contenuti, impostare le preferenze e visualizzare la versione e le informazioni di licenza.
8. Pulsante **Vai alla cartella principale**	Consente di risalire di un livello rispetto alla cartella corrente
9. Pulsante **Aggiorna/Annulla**	Ricarica i risultati dell'ultima ricerca o avvia una nuova ricerca basata sui criteri specificati. Quando è in corso una ricerca, il pulsante mostra la dicitura **Annulla** che consente di interrompere una ricerca in qualsiasi momento.
10. Casella **Cerca e indirizzo**	Consente di cercare i file utilizzando termini di ricerca, immettendo il percorso di una cartella o specificando un indirizzo Web.
11. Barra degli strumenti **Filtro**	Consente di scegliere il tipo di contenuto da mostrare nell'area di visualizzazione: cartelle, immagini vettoriali, immagini bitmap, caratteri o file salvati in formati che non sono supportati dalla suite
12. Pulsante **Configura librerie contenuti**	Consente di attivare l'accesso alle librerie di contenuti locali e online.
13. Pulsante **Vai avanti**	Passa alla pagina di contenuto successiva
14. Pulsante **Torna indietro**	Torna alla pagina di contenuto precedente

In modalità finestra mobile, l'utilità di ricerca presenta due componenti: finestra mobile **Connetti** e finestra mobile **Vassoio**. La finestra mobile **Connetti** presenta due modalità di visualizzazione: riquadro singolo e visualizzazione completa. In visualizzazione completa sono visualizzati tutti i riquadri. In modalità riquadro singolo vengono visualizzati il riquadro di visualizzazione oppure i riquadri **Librerie**, **Cartelle preferite** e **Cartelle**. È possibile ridimensionare la finestra mobile per visualizzare tutti i riquadri oppure è possibile passare dal riquadro di visualizzazione ai riquadri **Librerie**, **Cartelle preferite** e **Cartelle** e viceversa.



La finestra mobile Connetti con il riquadro di visualizzazione nascosto (a sinistra) e il riquadro di esplorazione nascosto (a destra). Fare clic sulla freccia di attivazione/disattivazione (1) per visualizzare o nascondere i riquadri. Ridimensionare la finestra mobile per visualizzare entrambi i riquadri.

È inoltre possibile personalizzare la dimensione e la visualizzazione dei singoli riquadri.



L'area protetta (1, 2, 3) consente di ridimensionare un riquadro.

È possibile utilizzare il riquadro **Cartelle preferite** per creare scorciatoie alle cartelle visitate di frequente. È possibile aggiungere o rimuovere posizioni all'interno del riquadro **Cartelle preferite**.

Per avviare Corel CONNECT

Operazione	Procedura
Avviare l'utilità standalone	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • (Windows 7) Nella barra delle applicazioni di **Windows**, fare clic su **Start** ▸ **Tutti i programmi** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ▸ **CorelCONNECT X7**. • (Windows 8) Fare clic sulla porzione Corel CONNECT sul desktop.
Visualizzare o nascondere la finestra mobile **Connect**	In CorelDRAW, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Connetti**.
Visualizzare o nascondere la finestra mobile **Vassoio**	In CorelDRAW, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Vassoio**.

Per ridimensionare un riquadro

- Posizionarsi sull'area protetta del riquadro e trascinarne il bordo quando il puntatore del mouse assume l'aspetto di una freccia bidirezionale.

Per visualizzare o nascondere un riquadro

- Fare clic sulla freccia per passare dalla visualizzazione all'occultamento del riquadro e viceversa.

Per aggiungere una posizione al riquadro Cartelle preferite

- Trascinare una cartella dal riquadro **Librerie** o **Cartelle** o dal riquadro di visualizzazione al riquadro **Cartelle preferite**.

Per aggiungere posizioni al riquadro **Cartelle preferite** è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su una cartella nel riquadro **Librerie** o **Cartelle** e selezionare **Aggiungi a Preferiti**.

Per rimuovere una posizione dal riquadro Cartelle preferite

- Fare clic con il pulsante destro del mouse su una posizione nel riquadro **Cartelle preferite** e selezionare **Rimuovi da Preferiti**.

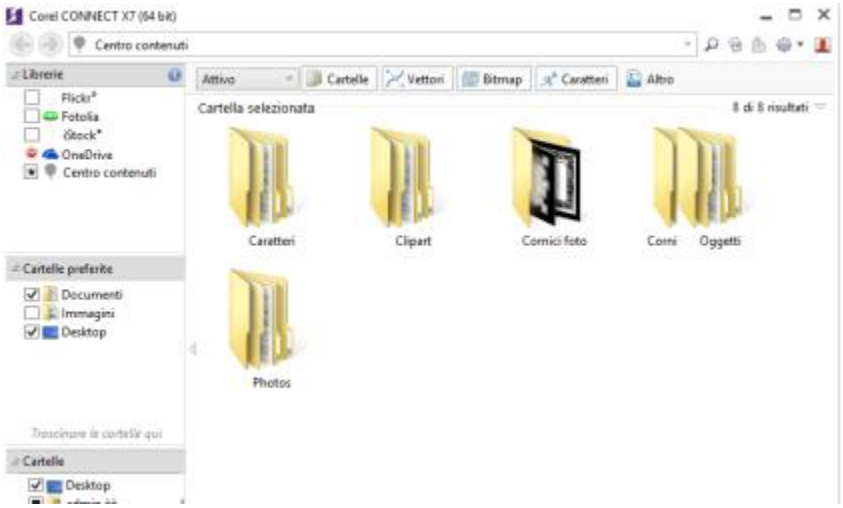
Accesso al contenuto

È possibile accedere al contenuto disponibile su Content Exchange o sui siti Web dei provider di contenuti online. È anche possibile accedere a contenuto da versioni precedenti del software memorizzato su un CD o DVD.

Uso di Content Exchange

Content Exchange fornisce una raccolta di clipart, foto, caratteri, cornici, motivi vettoriali e bitmap ed elenchi immagini a cui è possibile accedere. È possibile sfogliare il contenuto disponibile oppure eseguire ricerche per parole chiave, contrassegnare i preferiti, proporre il contenuto desiderato o copiare contenuto da Content Exchange nella cartella personale.

Per usare contenuto di Content Exchange è necessario effettuare l'accesso a corel.com. Per ulteriori informazioni, consultare "Iscrizioni a CorelDRAW " a pagina 9



È possibile sfogliare il contenuto disponibile su Content Exchange.

Uso di contenuto da provider di contenuti online

È possibile accedere al contenuto sui siti Web dei fornitori di contenuti online, ad esempio Flickr®, Fotolia e iStock®. Le immagini disponibili online sono spesso soggette a limitazioni d'uso e potrebbero pertanto essere dotate di filigrana o essere a bassa risoluzione. Per informazioni sull'utilizzo di tali immagini, consultare "Utilizzo del contenuto" a pagina 85.

Il contenuto online non è disponibile nei luoghi di lavoro con accesso a Internet limitato.

Uso di contenuto memorizzato su un CD o un DVD

Per accedere a clipart e altri contenuti inclusi nel CD o nel DVD di una versione precedente del software, è necessario inserire il CD o DVD nella rispettiva unità oppure accedere alla cartella in cui è stato copiato il contenuto.

Per usare Content Exchange

1 Nel riquadro **Librerie**, fare clic su **Content Exchange**.

Le cartelle disponibili vengono visualizzate nel riquadro di visualizzazione.

2 Fare doppio clic su una cartella per accedere al suo contenuto.
Versioni in miniatura dei file vengono visualizzate nel riquadro di visualizzazione.

3 Posizionare il puntatore del mouse su una miniatura per visualizzare ulteriori informazioni sul file.

4 Fare clic su una miniatura.
Viene visualizzata una finestra a comparsa.

5 Nella finestra a comparsa, eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Ricerca di contenuto per parola chiave	Fare clic su una delle parole chiave associate a un file per eseguire una ricerca in base a tale parola chiave. I risultati della ricerca includono tutti i tipi di contenuto in Content Exchange contrassegnato con questa parola chiave. Per limitare i risultati della ricerca a tipi di contenuto specifici (ad esempio bitmap, vettori o caratteri), fare clic sul pulsante corrispondente nella barra degli strumenti **Filtro**.
Copia di riempimenti, motivi, elenchi immagini e cornici fotografiche da Content Exchange nella cartella personale	Fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Copia in personale**. Il contenuto viene copiata nella rispettiva cartella in **Documenti\Corel\Corel Content**.
Contrassegna come preferito	Fare clic sul pulsante **Preferito**. Per rimuovere contenuto dai preferiti, fare clic sul pulsante **Rimuovi preferito**.
Vota per collocare il contenuto più in alto o più in basso	Fare clic sul pulsante **Voto favorevole** o **Voto contrario**.
Segnala contenuto non appropriato	Fare clic sul pulsante **Altre opzioni**, quindi scegliere il pulsante **Flag**.
Impedire la visualizzazione di un file nelle ricerche future	Fare clic sul pulsante **Altre opzioni**, quindi scegliere il pulsante **Nascondi**.

Per usare contenuto di Content Exchange è necessario effettuare l'accesso a corel.com.

Per accedere a una libreria di contenuti salvata su un CD o un DVD

- Inserire il CD o il DVD con i contenuti nella rispettiva unità.

  La libreria di contenuti viene visualizzata nel riquadro **Librerie**.

Per accedere alla libreria di contenuti di un CD o un DVD che è stata copiata sul computer

1 Nel riquadro **Librerie**, fare clic sul pulsante **Configura librerie contenuti**.
Un'icona di avviso accanto a una libreria di contenuti indica che è necessario configurarla.

2 Selezionare una libreria di contenuti, fare clic su **Localizza** e accedere alla cartella in cui si trova la libreria.

La libreria di contenuti viene visualizzata nel riquadro **Librerie**.

Esplorazione e ricerca di contenuto

La finestra mobile Corel CONNECT consente di esplorare i contenuti oppure eseguire ricerche mediante parole chiave.

È possibile esplorare e cercare i contenuti in uno o più posizioni sul computer o sulla rete locale oltre che online. È inoltre possibile passare a contenuto visualizzato in precedenza.

Ricerca di contenuto

È possibile effettuare ricerche in base a nome, categoria (ad esempio, clipart, immagini fotografiche o caratteri) o informazioni di riferimento (ad esempio, tag o note) associate a un file. Quando si digita un termine nella casella **Cerca e indirizzo** e si avvia una ricerca, tutti i file corrispondenti vengono visualizzati sotto forma di miniature nel riquadro di visualizzazione. Ad esempio, se nella casella di ricerca si digita **fiore**, l'applicazione esclude automaticamente tutti i file che non corrispondono alla parola specificata e saranno visualizzati soltanto i file contenenti la parola **fiore** nel nome del file, nella categoria o nei tag. È anche possibile digitare frasi o più parole e perfezionare la ricerca con gli operatori booleani AND, NOT e OR. Ad esempio, è possibile trovare contenuti che contengano immagini sia con fiore che con sole digitando **fiori AND sole**. Per informazioni sull'aggiunta di tag e informazioni di riferimento, consultare "Per aggiungere informazioni relative al disegno " a pagina 51.

Per aumentare la velocità di ricerca del contenuto locale e migliorare i risultati è possibile regolare le opzioni di Windows Search indicizzando più posizioni.

È anche possibile digitare un indirizzo Web per trovare tutte le immagini su una pagina Web. Ad esempio, se si digita **www.corel.com** vengono visualizzate tutte le immagini presenti sul sito Web di Corel.

Perfezionare la ricerca

Per impostazione predefinita, i risultati di ricerca includono tutto il contenuto pertinente incluse immagini vettoriali, bitmap e caratteri. Per ridurre i risultati di ricerca è possibile escludere del contenuto. Ad esempio, se si cercano solo immagini, è possibile visualizzare solo immagini vettoriali o bitmap. Se è necessario scegliere un carattere per il progetto, è possibile visualizzare solo i caratteri.

È possibile estendere la portata di una ricerca e annullarla in qualsiasi momento.

Per esplorare il contenuto

- Fare clic su una posizione in uno dei seguenti riquadri:
  - **Librerie**: consente di esplorare contenuto online e locale.
  - **Cartelle preferite**: consente di esplorare le posizioni preferite.
  - **Cartelle**: consente di esplorare la struttura delle cartelle disponibili sul computer

Non è possibile esplorare il contenuto di più cartelle contemporaneamente.

Per scegliere la posizione in cui esplorare il contenuto, digitare o incollare un valore nella casella **Cerca e indirizzo** e premere **Invio**. La barra **Cerca e indirizzo** tiene traccia solo delle posizioni inserite manualmente. Per eliminare tutte le posizioni, aprire la casella di riepilogo e selezionare **Cancella elenco**.

Per cercare il contenuto

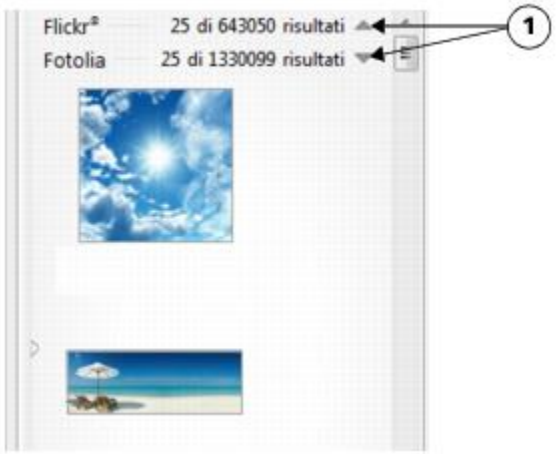
1. Fare clic su una posizione in uno dei seguenti riquadri:
   - **Librerie**: consente di cercare contenuti online e locali, oltre ai contenuti su un CD o un DVD.
   - **Cartelle preferite**: consente di cercare il contenuto nelle posizioni preferite.
   - **Cartelle**: consente di cercare il contenuto nella struttura delle cartelle disponibili sul computer
2. Digitare una o più parole nella casella **Cerca e indirizzo** e premere **Invio**.

I file che corrispondono ai termini di ricerca vengono visualizzati nel riquadro di visualizzazione.

Per cercare una frase, digitarla tra virgolette.

Operazioni aggiuntive

Cercare contenuto in più posizioni	Attivare le caselle di controllo delle librerie e delle cartelle in cui eseguire la ricerca e fare clic sul pulsante **Aggiorna**.
Mostrare o nascondere i risultati di ricerca per una posizione	Nel riquadro di visualizzazione, fare clic sulla freccia **Mostra/Nascondi** alla destra della posizione.
Specificare il numero di risultati di ricerca online da visualizzare	Fare clic su un fornitore di contenuti online nel riquadro **Librerie**, quindi scegliere un numero dalla casella di riepilogo **Risultati di ricerca**. Questo numero determina il numero iniziale di risultati di ricerca che viene visualizzato nel riquadro di visualizzazione, oltre ai risultati aggiuntivi che vengono visualizzati ogni volta che si seleziona **Per saperne di più su**.
Utilizzare gli operatori booleani per perfezionare una ricerca	Digitare uno dei seguenti operatori booleani tra i termini di ricerca: AND: consente di trovare il contenuto che contiene tutti i termini di ricerca immessi nella casella **Cerca e indirizzo**. Al posto di AND, è possibile utilizzare il segno più (+). NOT: consente di escludere il contenuto che contiene il termine di ricerca digitato dopo NOT. Al posto di NOT, è possibile utilizzare il segno meno (-). OR: consente di trovare il contenuto che contiene almeno uno dei termini di ricerca.



Se si fa clic sulla freccia Mostra/Nascondi (1) vengono visualizzati o nascosti i risultati di ricerca di una posizione specifica.

Quando si cerca contenuto online, nei risultati di ricerca vengono inclusi solo i file vettoriali e bitmap.

Per esplorare la cartella in cui è memorizzato un file o accedere alla pagina Web sorgente di un'immagine, fare clic con il pulsante destro del mouse sul file, quindi selezionare **Apri posizione sorgente**.

Per visualizzare tutte le immagini di una pagina Web

- Digitare un indirizzo Web, ad esempio, **www.corel.com**, nella casella **Cerca e indirizzo**.

Per perfezionare la ricerca

- Nella barra degli strumenti **Filtro**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti:
  - **Cartelle** : consente di nascondere o visualizzare le cartelle presenti nelle cartelle selezionate.
  - **File di disegno vettoriale** : consente di nascondere o visualizzare le immagini vettoriali supportate dalla suite.
  - **File bitmap** : consente di nascondere o visualizzare le bitmap supportate dalla suite.
  - **File caratteri** : consente di nascondere o visualizzare caratteri TrueType (TTF), OpenType (OTF) e PostScript (PFB e PFM).
  - **Altri file** : consente di nascondere o visualizzare i formati di file non supportati dalla suite.

Se il pulsante viene visualizzato come premuto, la categoria è inclusa nei risultati di ricerca.

Per passare a contenuto visualizzato in precedenza

- Fare clic sul pulsante **Torna indietro** o **Vai avanti** .

È anche possibile tornare a risultati di ricerca precedenti premendo il tasto **Backspace**.

Per tornare a contenuto visualizzato in precedenza è anche possibile aprire la casella di riepilogo della barra **Cerca e indirizzo** e scegliere una posizione dall'elenco. La barra **Cerca e indirizzo** tiene traccia solo delle posizioni inserite manualmente.

Per interrompere una ricerca

- Fare clic sul pulsante **Annulla la ricerca** .

Visualizzazione del contenuto

Clipart, foto e caratteri sono visibili nel riquadro di visualizzazione sotto forma di miniature. È possibile selezionare tutte le miniature, una sola miniatura o soltanto qualcuna.

Posizionando il puntatore del mouse su una miniatura, è possibile visualizzarne un'anteprima più grande. È anche possibile visualizzare informazioni sul file, quali nome, dimensioni, risoluzione e modalità colore, per il contenuto che non proviene da un fornitore di contenuti online. È anche possibile visualizzare un'anteprima dei caratteri trovati. Ingrandendo le miniature, riconoscere un determinato file risulta più semplice e veloce.

Per selezionare una miniatura

- Fare clic su una miniatura.

Operazioni aggiuntive

Selezionare più miniature	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Trascinare il puntatore del mouse intorno alle miniature da selezionare. • Tenere premuto **Ctrl** e fare clic sulle miniature da selezionare nel riquadro di visualizzazione. • Fare clic su una miniatura e, tenendo premuto **Maiusc**, fare clic sull'ultima miniatura nell'intervallo da selezionare.

Operazioni aggiuntive	
Selezionare tutte le miniature	Premere **Ctrl** + **A**.

Per visualizzare le informazioni su un file

- Posizionarsi sopra una miniatura.

Per visualizzare l'anteprima di un carattere

- Fare doppio clic sulla miniatura di un carattere.

Per visualizzare l'anteprima di un carattere è anche possibile fare clic col pulsante destro del mouse sulla relativa miniatura e scegliere **Apri**.

Per regolare le dimensioni delle miniature

- Trascinare il dispositivo di scorrimento **Zoom** verso sinistra per ridurre le dimensioni delle miniature o verso destra per aumentarle.

Utilizzo del contenuto

Per visualizzare o modificare un file prima di inserirlo nel progetto, è possibile aprirlo in CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT o nella relativa applicazione.

È anche possibile inserire e posizionare contenuto nel documento. Le immagini ottenute da fonti online, come iStock e Fotolia, potrebbero essere soggette a copyright e a limitazioni d'uso. Tali immagini, dette anche "immagini comp", sono spesso a bassa risoluzione o dotate di filigrana. Per utilizzare le immagini comp, è necessario prima contattare il proprietario per verificare se è possibile utilizzarle e acquistarle se necessario. Quindi, è possibile sostituire le immagini comp del documento con quelle acquistate. È possibile visualizzare un elenco di immagini comp in un documento.

Inoltre, in Corel CONNECT, è possibile effettuare molte operazioni, come la ridenominazione, la stampa, la compressione, l'invio tramite e-mail e fax di file, che sono disponibili nel sistema operativo Windows. Fare clic con il pulsante destro del mouse su un file del riquadro di visualizzazione, quindi scegliere un comando.

Per aprire un file

- Selezionare una miniatura ed eseguire un'operazione dalla tabella seguente.

Operazione	Procedura
Aprire un file utilizzando l'utilità Corel CONNECT	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti: • **Apri** : consente di aprire un file nell'applicazione associata oppure accedere alla pagina Web sorgente di un'immagine online. • **Apri in CorelDRAW** o **Importa in CorelDRAW** : consente di aprire o importare un file in CorelDRAW. • **Apri in Corel PHOTO-PAINT** : consente di aprire un file in Corel PHOTO-PAINT
Aprire un file utilizzando la finestra mobile **Connetti**	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • In visualizzazione completa, fare clic sul pulsante **Apri** . • In visualizzazione riquadro singolo, fare clic sul pulsante **Comandi del file** , quindi scegliere **Apri**.
Aprire un file utilizzando la finestra mobile **Vassoio**	Fare clic sul pulsante **Apri** .

Per aprire un file è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su di esso e scegliere l'opzione desiderata.

È anche possibile aprire più file.

Per inserire un file in un documento attivo

Operazione	Procedura
Inserire un file in un documento attivo utilizzando l'utilità Corel CONNECT	Trascinare un file dal **vassoio** o dal riquadro di visualizzazione al documento attivo.
Inserire un file in un documento attivo utilizzando la finestra mobile **Connetti**.	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Trascinare un file dal riquadro di visualizzazione della finestra mobile **Connetti** al documento attivo per inserire il file come oggetto incorporato. • In visualizzazione riquadro singolo, selezionare un file nel riquadro di visualizzazione, fare clic sul pulsante **Comandi del file**, fare clic su **Importa** per inserire il file come oggetto incorporato o su **Importa e collega** per inserire il file come oggetto collegato, quindi fare clic nel documento. • In visualizzazione completa, selezionare un file nel riquadro di visualizzazione, fare clic sul pulsante **Importa** per inserire il file come oggetto incorporato o sul pulsante **Importa e collega** per inserire il file come oggetto collegato, quindi fare clic nel documento.
Inserire un file in un documento attivo utilizzando la finestra mobile **Vassoio**.	Selezionare il file e fare clic su uno dei seguenti pulsanti nella finestra mobile **Vessoio**: • **Importa**: consente di inserire un file come oggetto incorporato. • **Importa e collega**: consente di inserire un file come oggetto collegato. • **Importa nella posizione originale**: consente di importare e posizionare un'immagine vettoriale nella posizione originaria in cui è stata creata in relazione alla pagina. I pulsanti **Importa** non sono disponibili nell'utilità standalone.
Inserire e posizionare grafica vettoriale in un documento	Fare clic sul pulsante **Importa** o su **Importa e collega** ed effettuare una delle operazioni seguenti: • Trascinare l'immagine per posizionarla e ridimensionarla. • Premere **Invio** per centrare l'immagine sulla pagina. • Premere **Barra spaziatrice** per posizionare l'immagine vettoriale nella posizione originaria relativa alla pagina in cui è stata creata.

Per informazioni sull'inserimento di oggetti incorporati e collegati, consultare "Collegamento e incorporamento di oggetti " a pagina 245.

Per inserire un file in un documento attivo è anche possibile trascinarlo dal riquadro di visualizzazione o dalla finestra mobile **Vassoio** al documento attivo.

Per inserire un file in un documento attivo è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul file nel riquadro di visualizzazione e selezionare un comando di importazione.

È anche possibile inserire più file.

Per controllare, acquistare e sostituire un'immagine comp

1. Nel documento, fare clic con il pulsante destro del mouse su un'immagine comp, quindi scegliere **Apri origine Comp**.
2. Sul sito Web del fornitore di contenuti online, controllare le limitazioni di copyright e di utilizzo per l'immagine, quindi acquistarla se necessario.
3. Nel documento, fare clic con il pulsante destro del mouse su un'immagine comp, quindi selezionare **Sostituire Comp**.
4. Accedere all'immagine acquistata, quindi fare clic su **Importa**.

Le trasformazioni, come la scalatura, la rotazione e il ridimensionamento, che sono state applicate all'immagine Comp vengono mantenute nell'immagine finale. Tuttavia, effetti come gli involucri, le distorsioni, la prospettiva, nonché gli effetti bitmap e le regolazioni, non verranno mantenuti.

Per accedere ai comandi **Apri origine Comp** e **Sostituire Comp** è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un'immagine comp.

Per visualizzare un elenco di immagini comp in un documento

- Aprire un documento, quindi effettuare una delle operazioni seguenti:
  - Fare clic su **File ▸ Stampa**, selezionare **Preliminari** (scheda **Problemi**), fare clic su **Alcune immagini potrebbero essere soggette a copyright e a limiti di utilizzo**.
  - Fare clic su **File ▸ Proprietà documento**.

Quando si esporta un documento nel formato di file Adobe Illustrator (AI), Scalable Vector Graphics (SVG), HTML, o PDF, è possibile visualizzare un elenco di tutte le immagini comp nei riepiloghi preliminari.

Installazione di caratteri

È possibile installare i caratteri trovati.

Per informazioni sulla ricerca di caratteri, consultare "Per esplorare il contenuto " a pagina 82 e "Per cercare il contenuto" a pagina 82.

Per installare un carattere

1. In Corel CONNECT nella finestra mobile **Connetti**, accedere o ricercare il carattere che si desidera installare.
2. Nel riquadro di visualizzazione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e selezionare **Installa**.

Nell'angolo inferiore destro della miniatura del carattere viene visualizzato un segno di spunta per indicare che il carattere è installato.

Per installare un carattere dalla raccolta Content Exchange, è necessario iscriversi a CorelDRAW e accedere all'account corel.com. Per installare un carattere Premium, è necessario disporre di un'iscrizione come membro Premium.

Per disinstallare un carattere, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura di un carattere e selezionare **Disinstalla**.

Gestione del contenuto

È possibile utilizzare i vassoi o aggiungere file a specifiche cartelle del computer per organizzare il contenuto.

Un vassoio è utile per raccogliere il contenuto proveniente da varie cartelle. Il vassoio mostra solo dei riferimenti ai file, ma i file veri e propri rimangono nella posizione originale. È possibile aggiungere o rimuovere contenuto dal vassoio. Il vassoio è condiviso da CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT e Corel CONNECT. È anche possibile aprire i file dal vassoio per poterli visualizzare in anteprima più facilmente.

È possibile creare più vassoi per l'organizzazione del contenuto. I vassoi vengono salvati nella cartella **Documenti\Corel\Corel Content\Trays**, ma la cartella di salvataggio predefinita dei vassoi può essere modificata.

È possibile rinominare i vassoi per assegnare nomi significativi. Quando si lavora con più vassoi, è possibile chiuderne alcuni temporaneamente per lavorare in maniera ordinata. È possibile riaprire facilmente un vassoio quando è necessario. Inoltre, è possibile caricare il file di vassoio non elencato tra quelli disponibili. È possibile eliminare un vassoio in qualsiasi momento.

Per aggiungere contenuto a un vassoio

- Selezionare una o più miniature nel riquadro di visualizzazione e trascinarle nel vassoio.

  Per aprire un file dal vassoio, fare doppio clic sulla relativa miniatura.

È anche possibile trascinare il contenuto da una cartella del computer al vassoio.

Per aggiungere contenuto a una cartella

- Nell'area di visualizzazione, selezionare una o più miniature, quindi trascinarle in una cartella del riquadro **Cartelle preferite** o **Cartelle** o in un'altra cartella del computer.

È possibile trascinare il contenuto dal vassoio a una cartella.

Per rimuovere contenuto da un vassoio

- Selezionare una o più miniature nel vassoio e fare clic sul pulsante **Rimuovi da vassoio** .

Per creare un vassoio

- Fare clic sul pulsante **Aggiungi nuovo vassoio** nell'angolo inferiore destro del riquadro Vassoio.

  Per impostazione predefinita, i vassoi vengono salvati nella cartella **Documenti\Corel\Corel Content\Trays**.

È possibile inviare tramite posta elettronica i vassoi che contengono solo contenuto online.

Per modificare la cartella di salvataggio dei vassoi

1. Nell'utilità standalone, fare clic sulla freccia del pulsante **Guida e opzioni**, quindi scegliere **Opzioni**.
2. Digitare un percorso nella casella **Posizione vassoio predefinita**.

Per selezionare una cartella, fare clic sul pulsante **Sfoglia** accanto alla casella **Posizione vassoio predefinita**.

Per lavorare con i vassoi

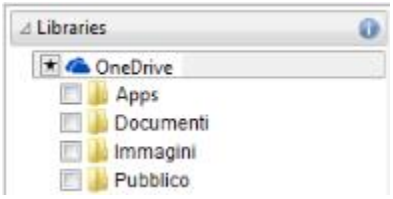
Operazione	Procedura
Selezionare un vassoio	Fare clic sulla scheda del vassoio.
Rinominare un vassoio	Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda del vassoio, selezionare **Rinomina** e digitare un nuovo nome.
Aprire un vassoio	Fare clic sulla freccia **Tutti i vassoi** e selezionare un vassoio. Accanto ai vassoi aperti viene visualizzato un segno di spunta.
Chiudere un vassoio	Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda del vassoio e selezionare **Chiudi**.
Caricare un file dal vassoio	Fare clic sulla freccia **Tutti i vassoi**, selezionare **Apri file vassoio** e accedere al file del vassoio.
Esplorare più vassoi	Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, premere **Tab**.
Eliminare un vassoio	Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda del vassoio e selezionare **Elimina**.

È anche possibile chiudere ed eliminare un vassoio selezionato dal menu **Tutti i vassoi**.

Sincronizzazione dei vassoi con OneDrive

È possibile sincronizzare i vassoi con OneDrive e accedere al contenuto da altri computer o dispositivi mobili. Per utilizzare questa funzione è necessario disporre di un account OneDrive. Dopo aver effettuato l'accesso, tutte le cartelle OneDrive sono visibili nel riquadro **Librerie** in Corel CONNECT con il rispettivo contenuto visualizzato nel riquadro di visualizzazione.

Quando si eliminano file dai vassoi, questi vengono anche rimossi da OneDrive quando i vassoi vengono sincronizzati.



Dopo aver effettuato l'accesso, le cartelle OneDrive sono visibili nel riquadro Librerie.

I vassoi vengono memorizzati in **Documenti\Corel\Corel Content\Trays**. Ogni vassoio viene memorizzato in una cartella separata. Se i vassoi non sono mai stati sincronizzati con OneDrive, ogni cartella vassoio contiene collegamenti ai file che sono stati aggiunti al vassoio, mentre i file effettivi rimangono nella posizione originale. Tuttavia, quando si sincronizzano i vassoi con OneDrive, tutti i file aggiunti ai vassoi vengono copiati dalla posizione originale nella rispettiva cartella vassoio.

Quando si sincronizzano i vassoi con OneDrive, i file sincronizzati vengono visualizzati nella seguente cartella OneDrive: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Per sincronizzare i vassoi con OneDrive

1. In Corel CONNECT o nella finestra mobile **Connetti**, fare clic su **OneDrive** nel riquadro **Librerie**.
2. Effettuare l'accesso quando richiesto.

   Quando si esegue l'accesso per la prima volta, viene chiesto di concedere l'accesso Corel Cloud Service all'account in uso. È sempre possibile cambiare questa impostazione eseguendo l'accesso a OneDrive online e specificando quali applicazioni possono accedere all'account in uso.
3. Quando viene chiesto se si desidera attivare Sincronizzazione vassoio, fare clic su **Sì**.
4. Accertarsi che la casella di controllo **Attiva Sincronizzazione vassoio con OneDrive su questo computer** sia selezionata e scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Frequenza sincronizzazione**.

   Le cartelle OneDrive e il relativo contenuto vengono visualizzati nel riquadro di visualizzazione.

Operazioni aggiuntive

Caricare file in OneDrive	Trascinare i file dal riquadro di visualizzazione o dal desktop in una cartella OneDrive. È anche possibile trascinare i file in un vassoio. Se i vassoi sono sincronizzati, i file nel vassoio vengono caricati automaticamente in OneDrive.
Importare file da OneDrive nel documento	Selezionare i file nel riquadro di visualizzazione e fare clic sul pulsante **Importa** , oppure trascinare il file in un documento CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT aperto.
Rimuovere i file da una cartella OneDrive sincronizzata	Selezionare il file nel vassoio e fare clic sul pulsante **Rimuovi da vassoio** . Durante la sincronizzazione del vassoio, il file viene rimosso dalla posizione sincronizzata in OneDrive. Se si elimina un file da una cartella OneDrive sincronizzata, il file viene spostato dalla cartella vassoio locale nel Cestino quando i vassoi vengono sincronizzati.
Accedere a OneDrive online	Nel riquadro di visualizzazione, fare clic con il pulsante destro del mouse su un file o una cartella OneDrive e scegliere **Apri posizione sorgente** dal menu di scelta rapida. OneDrive viene aperta in un browser, in cui è possibile gestire i file e le cartelle OneDrive.
Visualizzare le proprietà di un file in una cartella OneDrive	Fare clic con il pulsante destro del mouse sul file, quindi scegliere **Proprietà**.
Visualizzare le proprietà di una cartella OneDrive	Fare clic con il pulsante destro del mouse in uno spazio vuoto del riquadro di visualizzazione e scegliere **Proprietà**.
Uscire da OneDrive	Nel riquadro **Librerie**, fare clic sul pulsante **Configura librerie contenuti** e scegliere **Esci** nell'area **OneDrive**.

Se è in corso la sincronizzazione dei vassoi e esiste un conflitto tra due file con lo stesso nome, entrambi i file vengono mantenuti e al nome del secondo file viene aggiunto un numero.

Se Sincronizzazione vassoio non viene attivata, le cartelle OneDrive sono ancora visibili in Corel CONNECT ed è possibile caricare o scaricare file.

Le icone della scheda Vassoio indicano lo stato di sincronizzazione del vassoio: non in linea, errore, sincronizzazione o sincronizzato.

È possibile attivare e disattivare Sincronizzazione vassoio direttamente dalla finestra mobile del Vassoio facendo clic sulla freccia **Tutti i vassoi** nell'angolo inferiore sinistro e selezionando **Sincronizza con ▸ OneDrive**.

Tipi di contenuto

I tipi di contenuto includono caratteri, clipart, foto, riquadri interattivi, motivi vettoriali, motivi bitmap, cornici fotografiche, elenchi immagini e altro.

Caratteri campione

Lorem ipsum Lorem ipsum

Clipart campione

Foto campione

Riquadri interattivi campione

Motivi vettoriali campione

Motivi bitmap campione

Fotogrammi campione

Elenchi immagini campione

Collaborazione

È possibile utilizzare ConceptShare™ per condividere strutture e idee con clienti e colleghi in un ambiente basato sul Web. È possibile creare più aree di lavoro, caricare dei progetti e invitare gli altri utenti a inserire commenti.

Questa sezione contiene l'argomento "Utilizzo di ConceptShare" a pagina 93.

Utilizzo di ConceptShare

Per accedere a ConceptShare da CorelDRAW è necessario creare un account ConceptShare. Dopo aver effettuato l'accesso all'account e aver creato una o più aree di lavoro, è possibile caricare i documenti in una delle aree di lavoro create. Ciascuna area di lavoro può contenere più documenti o progetti. È possibile quindi invitare gli altri utenti in una o più aree di lavoro personali. Ciascuna area di lavoro prevede autorizzazioni utente separate e gli utenti che hanno accesso a un'area di lavoro possono accedere a tutti i documenti in essa contenuti.

Gli utenti che dispongono dell'autorizzazione di accesso all'area di lavoro possono visualizzare e valutare gli elementi inseriti. Possono inoltre scrivere commenti o rispondere ai commenti inseriti da altri. Se più utenti sono connessi simultaneamente, possono interagire in tempo reale, fornendo un feedback immediato. Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web ConceptShare.

Per creare un account ConceptShare

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **ConceptShare**.
   Viene visualizzata la finestra mobile di **ConceptShare**.
2. Fare clic sul pulsante **Iscriviti**.
3. Seguire le istruzioni.

Il contenuto online di ConceptShare potrebbe non essere disponibile in tutte le lingue. Alcune lingue attualmente non disponibili potrebbero esserlo in futuro.

Per effettuare l'accesso a ConceptShare

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **ConceptShare**.
   Viene visualizzata la finestra mobile di **ConceptShare**.
2. Digitare e-mail e password nelle caselle di testo.
3. Fare clic sul pulsante **Inoltra**.

Il contenuto online di ConceptShare potrebbe non essere disponibile in tutte le lingue. Alcune lingue attualmente non disponibili potrebbero esserlo in futuro.

È anche possibile accedere all'account ConceptShare online dal sito Web ConceptShare.

Per pubblicare l' della pagina corrente su un'area di lavoro ConceptShare

1. Effettuare l'accesso al proprio account ConceptShare.
   Se è stato effettuato l'accesso da un browser e si desidera pubblicare un documento da CorelDRAW, è necessario effettuare di nuovo l'accesso da CorelDRAW.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **ConceptShare**.
   Viene visualizzata la finestra mobile di **ConceptShare**.
3. Scegliere un'area di lavoro e fare clic sul collegamento **della pagina Pubblica**.

In CorelDRAW, è anche possibile pubblicare singole pagine o documenti con più pagine una pagina alla volta. Ogni pagina viene caricata come concetto separato all'interno dell'area di lavoro. Se si effettua l'accesso all'account ConceptShare da un browser, è possibile pubblicare un intero documento a più pagine ma non le singole pagine.

Inoltre, è possibile pubblicare la pagina corrente in un'area di lavoro selezionando **File** ▸ **Pubblica pagina in ConceptShare**, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda pagina in basso allo schermo e selezionando **Pubblica pagina in ConceptShare**, oppure facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla pagina nel **Gestore oggetti** e selezionando **Pubblica pagina in ConceptShare**.

Linee, forme e contorni

Operazioni con le linee, i contorni e i tratti pennello....97
Disegno di forme....127
Modellazione di oggetti....139

Operazioni con le linee, i contorni e i tratti pennello

CorelDRAW permette di aggiungere linee e tratti di pennello utilizzando un'ampia gamma di tecniche e strumenti. Una volta aggiunte le linee o applicati i tratti di pennello alle linee, si può procedere alla formattazione. Si possono formattare anche i contorni che circondano gli oggetti.

CorelDRAW fornisce oggetti preimpostati distribuibili lungo una riga. È inoltre possibile creare quote e linee di flusso all'interno dei disegni.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Disegno di linee" (pagina 97)
- "Disegno di linee calligrafiche, sensibili alla pressione e preimpostate" (pagina 105)
- "Formattazione di linee e contorni" (pagina 108)
- "Aggiunta di frecce a linee e curve" (pagina 111)
- "Copia, conversione e rimozione di contorni" (pagina 113)
- "Chiusura di segmenti di linea multipli" (pagina 114)
- "Applicazione di tratti pennello" (pagina 115)
- "Distribuzione di oggetti lungo una linea" (pagina 116)
- "Connettore del disegno e linee di richiamo" (pagina 119)
- "Disegno di linee di quota" (pagina 122)
- "Uso di una penna sensibile alla pressione" (pagina 125)

È possibile disegnare delle linee mediante il riconoscimento forme. Per ulteriori informazioni, consultare "Disegno mediante il riconoscimento forme" a pagina 136.

È anche possibile disegnare linee con precisione utilizzando le coordinate oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso delle coordinate oggetto per disegnare e modificare oggetti" a pagina 190.

Disegno di linee

Una linea è un tracciato che unisce due punti. Le linee possono essere costituite da più segmenti e i segmenti di linea possono essere curvi o retti. I segmenti di linea sono collegati da nodi, che hanno l'aspetto di quadratini. CorelDRAW fornisce numerosi strumenti di disegno che consentono di tracciare linee curve e rette, nonché linee contenenti segmenti curvi e retti.

Strumenti Mano libera e Polilinea

Gli strumenti **Mano libera** e **Polilinea** consentono di tracciare linee a mano libera come se si stesse disegnando su un blocco da disegno. Se si fa un errore mentre si disegnano curve a mano libera, è possibile cancellare immediatamente la parte sbagliata e proseguire con il disegno. Quando si disegnano segmenti o linee rette, è possibile vincolarli a un linea retta verticale o orizzontale.

Lo strumento **Mano libera** consente di regolare l'attenuazione della linea curva che si sta disegnando e di aggiungere segmenti a una linea esistente. Tuttavia, lo strumento **Polilinea** è più semplice da utilizzare per tracciare rapidamente una linea complessa composta da un'alternanza di segmenti retti e curvi.

Oltre a disegnare linee a mano libera e segmenti diritti, è possibile utilizzare lo strumento **Polilinea** per disegnare archi circolari.

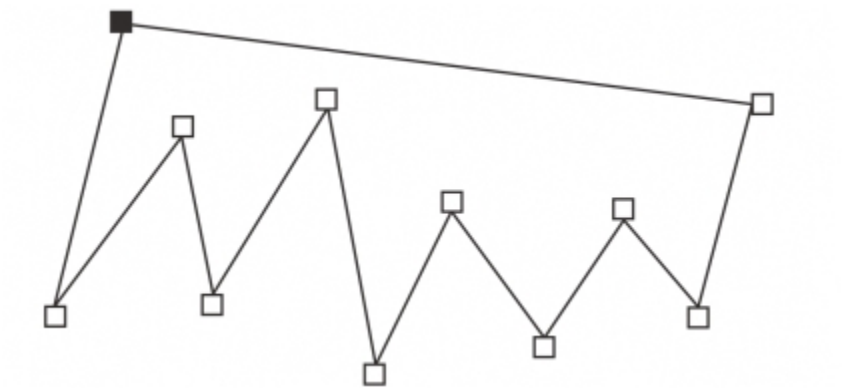
È possibile selezionare impostazioni che consentono di controllare gli strumenti **Mano libera** e **Polilinea**. Ad esempio, è possibile modificare l'attenuazione predefinita di una linea curva creata con tali strumenti.

Strumento Linea 2 punti

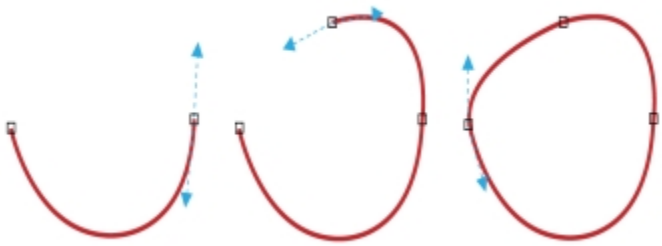
È possibile disegnare linee rette utilizzando lo strumento **Linea 2 punti**. Questo strumento consente anche di creare linee rette perpendicolari o tangenti agli oggetti.

Strumenti Bézier e Penna

Gli strumenti **Bézier** e **Penna** consentono di disegnare linee un segmento alla volta, posizionando ogni nodo con precisione e controllando la forma di ogni segmento curvo. Quando si utilizza lo strumento **Penna**, è possibile visualizzare un'anteprima dei segmenti di linea tracciati.



È possibile disegnare linee composte da più segmenti utilizzando lo strumento Bézier e facendo clic ogni volta che si intende modificare la direzione della linea.

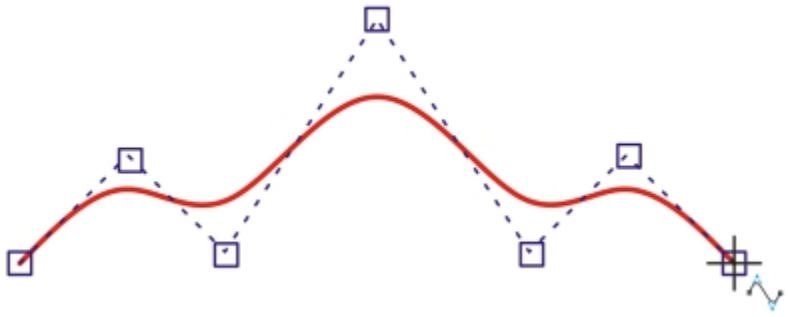


È possibile disegnare curve utilizzando lo strumento Bézier, trascinando le maniglie di controllo alle estremità della curva di Bézier.

Strumento B-spline

Utilizzando punti di controllo, è possibile modellare facilmente una linea curva e disegnare B-spline, solitamente linee curve attenuate e continue. I B-spline sono a contatto con il primo e l'ultimo punto di controllo e vengono tirati dai punti intramezzo. Tuttavia, a differenza dei nodi nelle curve Bézier, i punti di controllo non consentono di specificare i punti attraverso i quali passa una curva quando si desidera allineare una curva con gli altri elementi di disegno.

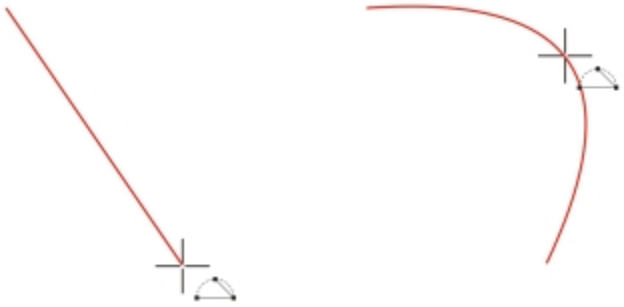
I punti di controllo a contatto con la linea sono noti come "punti bloccati". I punti di controllo bloccati fungono da ancoraggi. I punti di controllo che allungano la linea ma non la toccano sono noti come "punti mobili". Il primo e l'ultimo punto di controllo sono sempre bloccati su B-spline aperti. I punti intramezzo sono mobili per impostazione predefinita ma se si desidera creare cuspidi o linee rette all'interno del B-spline è possibile bloccarli. È possibile modificare i B-spline completati utilizzando i punti di controllo.



Il percorso di una curva B-spline è determinato dai punti di controllo impostati.

Curva di 3 punti, strumento

Lo strumento **Curva di 3 punti** consente di tracciare linee curve specificandone larghezza e altezza. Utilizzare questo strumento per creare rapidamente forme ad arco senza manipolare i nodi.



Si può disegnare una linea curva specificandone la larghezza (a sinistra), l'altezza e facendo clic sulla pagina (a destra).

Disegno assistito, strumento

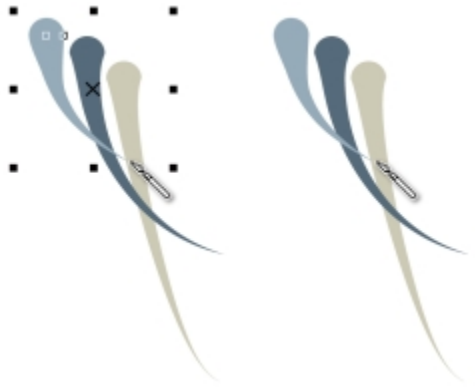
Lo strumento **Disegno assistito** consente di utilizzare il riconoscimento forme per tracciare linee curve e rette. Per ulteriori informazioni, consultare "Disegno mediante il riconoscimento forme" a pagina 136.

Uso dei nodi e delle maniglie di controllo

Alcune linee dispongono di nodi e maniglie di controllo su cui si può intervenire per dar forma alle linee. Per informazioni sui tipi di nodo, consultare "Uso di oggetti curva" a pagina 139.

Occultamento del perimetro di delimitazione

Quando si disegnano linee con gli strumenti curva, è possibile nascondere il perimetro di delimitazione visualizzato intorno alle linee disegnate. Gli strumenti curva includono: **Mano libera**, **Linea 2 punti**, **Bézier**, **Supporto artistico**, **Penna**, **B-Spline**, **Polilinea** e **Curva a 3 punti**.



È possibile nascondere il perimetro di delimitazione per rendere più fluido il disegno a tratti in successione rapida di supporti artistici.

Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Mano libera

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Mano libera**.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Disegnare una linea curva	Fare clic nel punto in cui si desidera iniziare la linea curva, quindi trascinare.
Disegnare una linea retta	Fare clic sul punto in cui fare iniziare la linea e fare di nuovo clic nel punto in cui farla terminare.
Regolare l'attenuazione di una linea curva	Digitare un valore nella casella **Attenuazione Mano libera** della barra delle proprietà. I valori elevati producono curve rifinite.
Riposizionare una linea	Tenere premuti i pulsanti sinistro e destro del mouse e trascinare la linea in una nuova posizione.
Collocare una copia di una linea nel disegno	Tenere premuto il pulsante destro del mouse e trascinare la linea in una nuova posizione. Fare clic su **Copia qui**.
Aggiungere segmenti a una linea preesistente	Fare clic sul nodo finale di una linea selezionata, quindi fare clic sul punto finale del nuovo segmento.
Creare una forma chiusa da due o più linee collegate	In una linea che contiene due segmenti, fare clic sul nodo finale, quindi sul nodo iniziale.

È possibile vincolare una linea creata con lo strumento **Mano libera** a un angolo predefinito, denominato angolo vincolo, tenendo premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento. Questa funzione è utile per tracciare linee rette verticali e orizzontali. Per informazioni sulla modifica dell'angolo vincolo, vedere "Per modificare l'angolo vincolo" a pagina 223.

Si può cancellare parte di una linea curva a mano libera tenendo premuto il tasto **MAIUSC** e trascinando verso la linea, prima di rilasciare il pulsante del mouse.

Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Polilinea

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Polilinea** .

2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Per disegnare un segmento retto, fare clic nel punto in cui si desidera far iniziare il segmento di linea, quindi sul punto in cui si desidera farlo terminare.
- Per disegnare un segmento curvo, fare clic nel punto in cui si desidera far iniziare il segmento e trascinare attraverso la pagina di disegno.

È possibile aggiungere il numero di segmenti desiderati e alternare segmenti curvi e retti.

3 Fare doppio clic alla fine della linea.

Operazioni aggiuntive

Riposizionare una linea mentre si sta disegnando	Tenere premuti i pulsanti sinistro e destro del mouse e trascinare la linea in una nuova posizione.
Collocare una copia di una linea nel disegno	Tenere premuto il pulsante destro del mouse e trascinare la linea in una nuova posizione. Fare clic su **Copia qui**.

È possibile chiudere un oggetto aperto facendo clic sul pulsante **Chiudi curva** della barra delle proprietà.

Per tracciare un arco utilizzando lo strumento Polilinea

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Polilinea** .

2 Fare clic nella finestra di disegno, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

3 Tenere premuto **ALT** e spostare il puntatore per creare un arco.

4 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Fare clic per completare l'arco e lasciare il tasto **ALT** per tornare al disegno a mano libera.
- Fare clic per terminare l'arco e, senza rilasciare il tasto **ALT**, spostare il puntatore per disegnare un altro arco.

5 Fare doppio clic alla fine della linea.

Tenere premuto **CTRL** insieme ad **ALT** per vincolare l'arco in incrementi di 15 gradi o con un altro angolo predefinito, detto angolo vincolo. Per informazioni sulla modifica dell'angolo vincolo, vedere "Vincolo di oggetti" a pagina 222.

Per tracciare una linea retta utilizzando lo strumento Linea 2 punti

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Linea 2 punti** .

2 Fare clic nel punto in cui fare iniziare la linea ed eseguire un trascinamento per disegnare la linea.

Quando si disegna, la lunghezza e l'angolo del segmento vengono visualizzati nella barra di stato. Se si stanno aggiungendo punti a una linea, viene visualizzata anche la lunghezza totale di tutti i segmenti.

Per disegnare una linea perpendicolare

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Linea 2 punti** .

2 Fare clic sul pulsante **Linea perpendicolare 2 punti** nella barra delle proprietà.

3 Fare clic sul bordo di un oggetto ed eseguire un trascinamento fino al punto in cui terminare la linea.

Se si desidera disegnare una linea perpendicolare a due oggetti, trascinarla fino al bordo del secondo oggetto e rilasciare il pulsante del mouse nel punto in cui viene visualizzato il punto di aggancio perpendicolare.

Per estendere la linea oltre il secondo oggetto, tenere premuto il tasto **Ctrl** quando viene visualizzato il punto di aggancio perpendicolare ed eseguire un trascinamento fino al punto in cui terminare la linea.

Questa procedura non può essere utilizzata per disegnare una linea perpendicolare alla riga di base di un oggetto di testo.

È inoltre possibile eseguire un trascinamento da una curva esistente per disegnare una linea perpendicolare.

Disegno di linee perpendicolari

Per disegnare una linea tangente

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Linea 2 punti**.

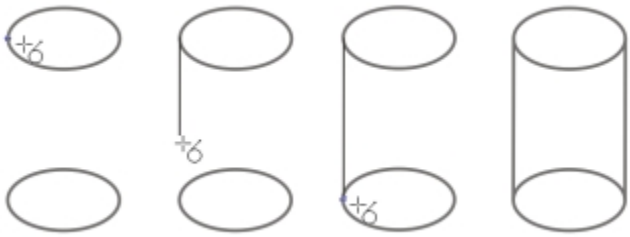
2 Fare clic sul pulsante **Linea 2 punti tangente** nella barra delle proprietà.

3 Fare clic sul bordo di un segmento curvo di un oggetto ed eseguire un trascinamento fino al punto in cui terminare la linea tangente.

Se si desidera disegnare una linea tangente a due oggetti, eseguire un trascinamento fino al bordo del secondo oggetto e rilasciare il pulsante del mouse nel punto in cui viene visualizzato il punto di aggancio della tangente. Quando il punto di aggancio del quadrante coincide con il punto di aggancio della tangente, viene visualizzato il punto di aggancio del quadrante.

Per estendere la linea oltre il secondo oggetto, quando viene visualizzato il punto di aggancio della tangente tenere premuto il tasto **Ctrl** e trascinare fino al punto finale della linea.

La modalità **Linea 2 punti tangente** può essere utilizzata per disegnare i lati del cilindro.



Disegno di linee tangenti

Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Bézier

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Bézier**.

2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Per disegnare un segmento curvo, fare clic nel punto in cui si desidera posizionare il primo nodo, quindi trascinare la maniglia di controllo nel punto in cui si desidera posizionare il nodo successivo. Rilasciare il pulsante del mouse e trascinare la maniglia di controllo per creare la curva.
   - Per disegnare un segmento retto, fare clic nel punto in cui si desidera far iniziare il segmento di linea, quindi sul punto in cui si desidera farlo terminare.

   È possibile aggiungere il numero di segmenti desiderati.
3 Premere la **barra spaziatrice** per terminare la linea.

Operazioni aggiuntive

Disegnare un segmento curvo seguito da un segmento retto	Disegnare un segmento curvo, fare doppio clic sul nodo finale, quindi fare clic nel punto in cui si desidera far terminare il segmento retto.
Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo	Disegnare un segmento retto. Fare clic sul punto finale del segmento, trascinare fino al punto desiderato, quindi rilasciare il pulsante del mouse. Trascinare per disegnare una curva.
Modificare l'angolo della curva in incrementi preimpostati mentre si disegna	Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, trascinare una maniglia di controllo.

Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Penna

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Per disegnare un segmento curvo, fare clic nel punto in cui si desidera posizionare il primo nodo, quindi trascinare la maniglia di controllo nel punto in cui si desidera posizionare il nodo successivo. Rilasciare il pulsante del mouse e trascinare la maniglia di controllo per creare la curva desiderata.
   - Per disegnare un segmento retto, fare clic nel punto in cui si desidera far iniziare il segmento di linea, quindi sul punto in cui si desidera farlo terminare.

   È possibile aggiungere il numero di segmenti desiderati e alternare segmenti curvi e retti. Per ulteriori informazioni sull'alternanza di segmenti curvi e retti, vedere "Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Bézier" a pagina 102.
3 Fare doppio clic per terminare la linea.

Operazioni aggiuntive

Visualizzare un'anteprima della linea mentre si sta disegnando	Abilitare il pulsante **Modalità anteprima** nella barra proprietà. Fare clic nella pagina di disegno e rilasciare il pulsante del mouse. Spostare il mouse e fare clic per terminare la linea.
Aggiungere un nodo a una linea	Abilitare il pulsante **Aggiungi o elimina automaticamente nodi** nella barra proprietà. Scegliere il punto in cui si desidera aggiungere un nodo sulla linea e fare clic quando il cursore si trasforma nello stato **Aggiungi nodi** .
Eliminare un nodo da una linea	Selezionare un nodo e fare clic quando il cursore si trasforma nello stato **Elimina nodi** .

Per disegnare un B-spline

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **B-Spline** .
2 Fare clic nel punto in cui far iniziare la linea.
3 Fare clic per impostare i punti di controllo necessari per modellare la linea.

I punti di controllo sono mobili per impostazione predefinita ma è possibile bloccarli sulla linea tenendo premuto **V** e facendoci contemporaneamente clic sopra.

4 Fare doppio clic per terminare la linea.

Tenendo premuto **Esc** la linea invece di essere terminata viene cancellata.

Operazioni aggiuntive

Rimodellare la linea utilizzando i punti di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione** e riposizionare i punti di controllo per rimodellare la linea.
Rendere mobile un punto di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione**, fare clic su un punto di controllo bloccato e sul pulsante **Rendi mobile punto di controllo** della barra delle proprietà.
Bloccare un punto di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione**, fare clic su un punto di controllo mobile, quindi sul pulsante **Blocca punto di controllo** della barra delle proprietà.
Aggiungere un punto di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione**, quindi fare doppio clic lungo una linea di controllo.
Eliminare un punto di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione**, quindi fare doppio clic sul punto di controllo da eliminare.
Selezionare più punti di controllo	Selezionare la linea utilizzando lo strumento **Modellazione**, quindi tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si fa clic sui punti di controllo da selezionare.

Se si esegue un'aggiunta a un B-spline selezionando il primo o l'ultimo punto di controllo, il punto di controllo bloccato si trasforma automaticamente in un punto di controllo mobile non appena si disegna la nuova parte della linea.

È inoltre possibile aggiungere punti di controllo mentre si disegna un B-spline tenendo premuta la **barra spaziatrice** invece di farci clic sopra.

Per tracciare una curva con lo strumento Curva a 3 punti

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Curva a 3 punti**.

2 Fare clic sui punti in cui fare iniziare la curva e trascinare fino al punto in cui farla terminare.

3 Rilasciare il pulsante del mouse e fare clic nel punto in cui collocare il centro della curva.

Operazioni aggiuntive

Disegnare una curva circolare	Tenere premuto il tasto **Ctrl** mentre si esegue il trascinamento.
Disegnare una curva simmetrica	Tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si esegue il trascinamento.

Per impostare le opzioni per gli strumenti Mano libera e Bézier

1 Fare clic su **Strumenti** ▸**Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Casella degli strumenti**, quindi sullo strumento **Mano libera/Bézier**.

3 Spostare il dispositivo di scorrimento **Attenuazione Mano libera** per impostare l'attenuazione predefinita per le linee curve.

I valori elevati producono curve rifinite.

Fare doppio clic sullo strumento **Mano libera** o **Bézier** per visualizzare la pagina **Mano libera/Bézier** nella finestra di dialogo **Opzioni**.

Per nascondere il perimetro di delimitazione durante l'utilizzo degli strumenti curva

1 Nella casella degli strumenti, fare clic su uno degli strumenti curva seguenti:
- **Mano libera**
- **Linea 2 punti**
- **Bézier**
- **Supporto artistico**
- **Penna**
- **B-Spline**
- **Polilinea**
- **Curva di 3 punti**

2 Fare clic sul pulsante **Perimetro di delimitazione** della barra delle proprietà.

Quando si nasconde il perimetro di delimitazione durante l'utilizzo di uno strumento curva, il perimetro di delimitazione rimane nascosto per tutti gli strumenti curva. Ad esempio, se si nasconde il perimetro di delimitazione durante l'utilizzo dello strumento **Mano libera**, quando si passa allo strumento **Bézier** questo rimane nascosto.

Per nascondere il perimetro di delimitazione è anche possibile fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, selezionare **Visualizza** nell'elenco di categorie **Area di lavoro**, quindi attivare la casella di controllo **Nascondi perimetro di delimitazione per strumenti curva**.

Disegno di linee calligrafiche, sensibili alla pressione e preimpostate

CorelDRAW permette di simulare l'effetto di una penna calligrafica per il tracciamento delle linee. Lo spessore delle curve disegnate in modalità calligrafica varia in base alla direzione della linea e all'angolo del pennino della penna. Per impostazione predefinita, le linee calligrafiche vengono visualizzate come forme chiuse disegnate con una matita. È possibile controllare lo spessore delle linee calligrafiche modificando l'angolo della linea tracciata in relazione all'angolo calligrafico prescelto. Ad esempio, tracciando una linea perpendicolare all'angolo calligrafico, la sua larghezza sarà quella massima specificata dallo spessore della penna. Lo spessore delle linee tracciate in corrispondenza dell'angolo calligrafico, tuttavia, è minimo o nullo.

Una penna calligrafica permette di tracciare linee di vario spessore.

CorelDRAW consente di creare linee sensibili alla pressione di spessore variabile. È possibile creare questo effetto con il mouse o una penna sensibile alla pressione e una tavoletta grafica. Entrambi i metodi producono linee con bordi curvi e spessore variabile lungo un tracciato. Per ulteriori informazioni in merito all'uso di una penna sensibile alla pressione su una tavoletta grafica, consultare le istruzioni del produttore.

Un fiore disegnato con tre diverse linee supporto artistico: linee calligrafiche (a sinistra), linee sensibili alla pressione (al centro) e linee piatte predefinite (destra).

CorelDRAW fornisce linee preimpostate che permettono di creare tratti spessi in una vasta gamma di forme. Una volta disegnata una linea calligrafica o preimpostata, è possibile applicarvi un riempimento, come con qualsiasi altro oggetto. Per informazioni sull'applicazione dei riempimenti, consultare "Riempimento di oggetti" a pagina 275.

Per disegnare una linea calligrafica

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
2. Fare clic sul pulsante **Calligrafico** nella barra delle proprietà.
3. Digitare un valore nella casella **Angolo calligrafico** della barra proprietà.
4. Trascinare sino a che la linea non assume la forma desiderata.

Operazioni aggiuntive

Impostare la larghezza della linea	Digitare un valore nella casella **Larghezza tratto pennello** della barra delle proprietà.
Attenuare i bordi della linea	Digitare un valore nella casella **Attenuazione Mano libera** della barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive

Applicare trasformazioni allo spessore della linea durante il ridimensionamento	Fare clic sul pulsante **Ridimensiona tratto in base all'oggetto** nella barra delle proprietà.

La larghezza impostata rappresenta la larghezza massima della linea. L'angolo della linea tracciata in rapporto all'angolo calligrafico determina la larghezza effettiva della linea.

Per disegnare una linea sensibile alla pressione

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
2. Fare clic sul pulsante **Pressione** nella barra delle proprietà.

   Se si utilizza il mouse, premere la freccia **Su** o **Giù** per simulare le variazioni della pressione della penna e quindi dello spessore della linea.
3. Trascinare sino a che la linea non assume la forma desiderata.

Operazioni aggiuntive

Cambiare la larghezza della linea	Digitare un valore nella casella **Larghezza tratto pennello** della barra delle proprietà.
Applicare trasformazioni allo spessore della linea durante il ridimensionamento	Fare clic sul pulsante **Ridimensiona tratto in base all'oggetto** nella barra delle proprietà.

La larghezza impostata rappresenta la larghezza massima della linea. La quantità di pressione applicata determina la larghezza effettiva della linea.

Per disegnare una linea preimpostata

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
2. Fare clic sul pulsante **Preimpostazioni** nella barra delle proprietà.
3. Scegliere una linea preimpostata dalla casella di riepilogo **Tratto pennello preimpostato**.
4. Trascinare sino a che la linea non assume la forma desiderata.

Operazioni aggiuntive

Impostare la larghezza della linea	Digitare un valore nella casella **Larghezza tratto pennello** della barra delle proprietà.
Attenuare i bordi della linea	Digitare un valore nella casella **Attenuazione Mano libera** della barra delle proprietà.
Applicare trasformazioni allo spessore della linea durante il ridimensionamento	Fare clic sul pulsante **Ridimensiona tratto in base all'oggetto** nella barra delle proprietà.

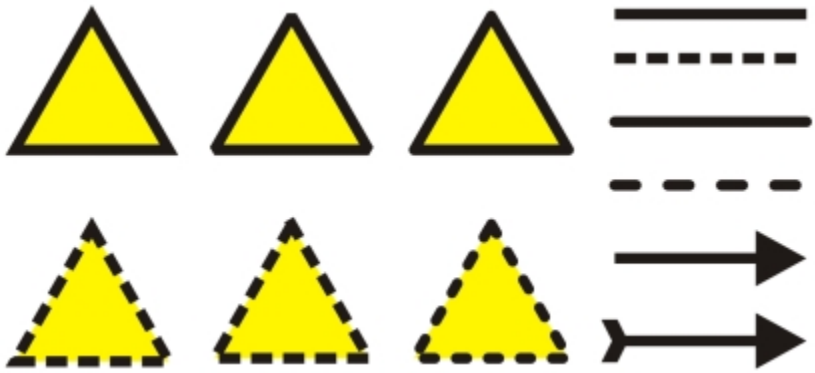
È possibile scegliere linee preimpostate dalla finestra mobile **Supporto artistico**. È possibile aprire la finestra mobile **Supporto artistico** facendo clic su **Effetti** ▸ **Supporto artistico**.

Formattazione di linee e contorni

Le linee vengono considerate come contorni di forme chiuse, ad esempio ellissi e poligoni. In alcuni programmi, i contorni vengono chiamati tratti o linee spesse.

È possibile modificare l'aspetto di linee e contorniutilizzando i controlli nella sezione **Contorno**della finestra mobile**Proprietà oggetto**, della finestra di dialogo**Penna contorno** e della barra delle proprietà. Ad esempio, è possibile specificare il colore, la larghezza e lo stile delle linee e dei contorni.

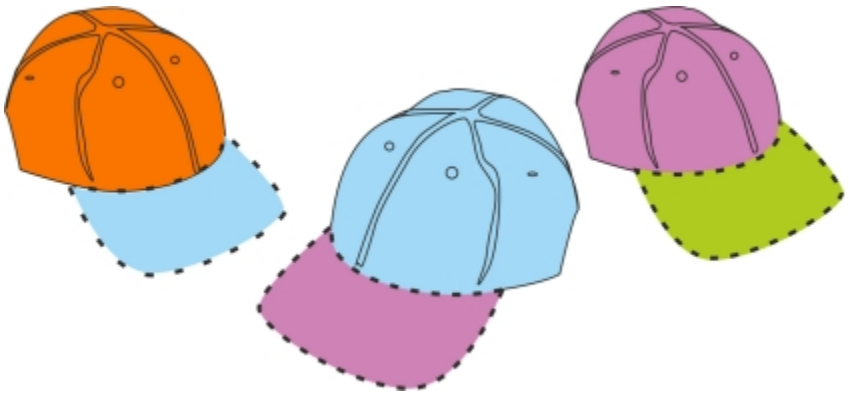
È possibile scegliere uno stile per gli angoli per controllare la forma degli angoli nelle linee e uno stile linea capolettera per modificare l'aspetto delle estremità di una linea. Per impostazione predefinita, un contorno viene applicato sopra il riempimento di un oggetto ma è altresì possibile applicarlo dietro il riempimento, che va quindi a sovrapporsi al contorno. È inoltre possibile collegare lo spessore del contorno alle dimensioni di un oggetto in modo che il contorno aumenti con l'aumentare delle dimensioni dell'oggetto e diminuisca quando queste diminuiscono. È possibile inoltre impostare il contorno in modo che venga stampato sopra i colori sottostanti, senza rimuoverli durante la stampa.



Alle righe superiori e inferiori dei triangoli sono stati applicati stili di angolo diversi. Alle linee nell'angolo superiore destro sono state applicate delle estremità linee diverse. Le frecce sono state applicate alle linee nell'angolo inferiore destro.

È possibile impostare il limite angolo acuto per determinare la forma degli angoli in oggetti contenenti linee che si intersecano sugli angoli acuti. Gli angoli che si trovano al di sopra della linea di smusso sono appuntiti (acuti); gli angoli che si trovano al di sotto della linea di smusso sono smussati (squadrati).

Inoltre, è possibile specificare la posizione del contorno posizionandolo all'esterno o all'interno dell'oggetto, oppure centrandolo in modo che si sovrapponga in pari misura sull'esterno e sull'interno di un oggetto. L'effetto delle opzioni di posizione del contorno è molto più evidente con i contorni spessi.



È possibile specificare la posizione del contorno. Opzioni di contorno da sinistra a destra: Esterno, Al centro, Interno.

Le proprietà predefinite delle linee e dei contorni di un nuovo oggetto disegnato sono le seguenti:

- larghezza filetto
- colore nero
- linea continua
- stili angolo smussato e capolettera
- contorno centrato
- nessuna freccia applicata
- contorno applicato sopra il riempimento di un oggetto
- contorno non collegato alle dimensioni di un oggetto.

Tuttavia, è possibile modificare le proprietà sopra riportate in qualsiasi momento.

È possibile creare contorni calligrafici. Lo spessore del contorno calligrafico non è sempre lo stesso e l'effetto creato è quello di un disegno eseguito a mano.

Creazione di contorni tagliabili

Per creare un contorno tagliabile per dispositivi come plotter, taglierine per vinile e dispositivi di taglio e stampa, è necessario assegnare il colore predefinito appropriato (di solito CutContour) specificato dal produttore del dispositivo.

I contorni tagliabili non vengono stampati se sono identificati dal dispositivo RIP o Print-Cut. Per rendere i contorni stampabili, è possibile utilizzare il comando **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Limite**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per creare un perimetro di delimitazione attorno agli oggetti selezionati" a pagina 189.

Per specificare le impostazioni di linee e contorni

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella sezione **Contorno**, immettere un valore nella casella **Larghezza**.
   Se la sezione **Contorno** non viene visualizzata, fare clic su **Contorno**.
4. Aprire il selettore colore, quindi fare clic su un colore.
5. Selezionare uno stile linea nella casella **Stile**.

Operazioni aggiuntive

Modificare le unità di misura per lo spessore del contorno	Scegliere un'unità di misura dalla casella delle **unità contorno**.
Impostare il limite di smusso	Digitare un valore nella casella **Limite smusso**.
Impostare la forma degli angoli	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti: • **Angoli acuti** : crea angoli appuntiti. • **Angoli smussati** : crea angoli smussati. • **Smusso angoli** : crea angoli squadrati.
Impostare l'aspetto delle estremità nei tracciati aperti	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti: • **Estremità quadrata** : crea forme dall'estremità quadrata. • **Estremità arrotondata** : crea forme dall'estremità arrotondata. • **Estremità quadrata estesa** : crea forme dall'estremità quadrata che estendono la lunghezza della linea.
Specificare la posizione del contorno	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti: • **Contorno esterno** : posiziona il contorno all'esterno dell'oggetto

Operazioni aggiuntive	
	• **Contorno centrato**: centra il contorno lungo il bordo dell'oggetto • **Contorno interno**: posiziona il contorno all'interno dell'oggetto
Applicare un contorno dietro il riempimento di un oggetto	Attivare la casella di controllo **Dietro il riempimento**. Se questa casella di controllo non è visualizzata, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.
Collegare lo spessore di un contorno alle dimensioni di un oggetto	Attivare la casella di controllo **Scala larghezza linea con l'oggetto**. Se questa casella di controllo non è visualizzata, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.
Impostare il contorno in modo che venga stampato sopra i colori sottostanti durante la stampa	Attivare la casella di controllo **Sovrastampa contorno**. Se questa casella di controllo non è visualizzata, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.
Creare uno stile linea	Fare clic sul pulsante **Impostazioni** e spostare il dispositivo di scorrimento nella finestra di dialogo **Modifica stile linea**. Fare clic nelle caselle a sinistra del dispositivo di scorrimento per specificare la posizione e la frequenza dei punti nel nuovo stile linea creato. Fare clic su **Aggiungi**.
Modificare uno stile linea	Scegliere uno stile di linea nella casella di riepilogo **Stile** e fare clic sul pulsante **Impostazioni**. Scegliere uno stile linea dalla finestra di dialogo **Modifica stile linea** e fare clic su **Sostituisci**.

È anche possibile specificare le impostazioni della linea e del contorno nella finestra di dialogo **Penna contorno**. Per accedere alla finestra di dialogo **Penna contorno**, fare doppio clic sull'icona **Contorno** nella barra di stato.

È inoltre possibile modificare lo spessore del contorno di un oggetto selezionato digitando un valore nella casella **Spessore contorno** nella barra delle proprietà.

Per creare un contorno calligrafico

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella sezione **Contorno**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti per impostare la forma degli angoli:
   - **Angoli acuti**
   - **Angoli smussati**
   - **Smusso angoli**

   Se la sezione **Contorno** non viene visualizzata, fare clic su **Contorno**.
4. Per modificare lo spessore del pennino della penna, immettere un valore nella casella **Allunga**.
   Se la casella **Allunga** non è visualizzata, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.
   È possibile impostare un valore compreso tra 1 e 100; l'impostazione predefinita è 100. Se si diminuisce il valore, i pennini quadrati diventano rettangolari e quelli rotondi diventano ovali, creando un effetto calligrafico più accentuato.
5. Digitare un valore nella casella **Inclinazione pennino** per modificare l'orientamento della penna in base alla superficie di disegno.

   Per ripristinare i valori predefiniti di **Allunga** e **Inclina pennino**, fare clic sul pulsante **Predefinito**.

È anche possibile creare un contorno calligrafico nella finestra di dialogo **Penna contorno**. Per accedere alla finestra di dialogo **Penna contorno**, fare doppio clic sull'icona **Contorno** nella barra di stato.

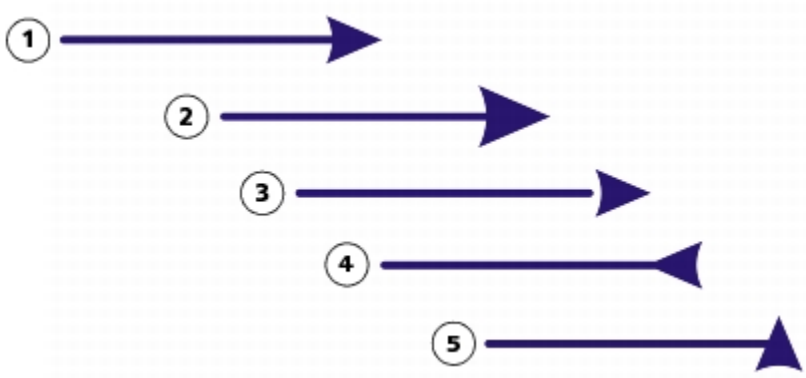
È inoltre possibile regolare i valori **Allunga** e **Angolo** mediante trascinamento nella casella di anteprima **Forma pennino**.

Per impostare le proprietà di linee e contorni per i nuovi oggetti

1. Mediante lo strumento **Puntatore**, fare clic su uno spazio vuoto nella finestra di disegno per deselezionare tutti gli oggetti.
2. Fare doppio clic sull'icona **Contorno** nella barra di stato.
3. Nella finestra di dialogo **Cambia impostazioni predefinite documento**, abilitare le caselle di controllo per gli oggetti e il testo di cui si desidera modificare le impostazioni predefinite, quindi fare clic su **OK**.
4. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Penna contorno**.

Aggiunta di frecce a linee e curve

Le frecce consentono di perfezionare i punti iniziali e quelli finali delle linee e delle curve. È possibile specificare con precisione gli attributi di una freccia. Per esempio, è possibile definire le dimensioni esatte di una freccia e la distanza oppure ruotare la freccia di un valore preciso. È inoltre possibile riflettere le frecce verticalmente e orizzontalmente. È possibile salvare gli attributi specifici come le preimpostazioni di frecce per un uso futuro.



Freccia nella sua forma originale (1), ridimensionata (2), con distanza del 6 0% lungo l'asse x (3), riflessa orizzontalmente (4) e ruotata di 90 gradi (5).

È possibile modificare le preimpostazioni freccia esistenti e creare una preimpostazione freccia in base a una esistente. È inoltre possibile creare una preimpostazione freccia in base a un oggetto come una curva o una forma chiusa. Quando una preimpostazione freccia non è più necessaria, è possibile eliminarla.

Per aggiungere una freccia

1. Selezionare una linea o una curva.
2. Aprire il selettore **Frecce iniziali** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su una forma di terminazione linea.
3. Aprire il selettore **Freccia finale** fare clic su una forma di terminazione linea.

Per rimuovere una freccia, selezionare l'impostazione predefinita **Nessuna freccia** nel selettore **Frecce iniziali** o **Frecce finali**.

È anche possibile aggiungere frecce dalla finestra di dialogo **Penna contorno** o dalla sezione **Contorno** della finestra mobile **Proprietà oggetto**.

Per specificare gli attributi della freccia di una linea o di una curva

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare una linea o una curva con una freccia.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella sezione **Contorno**, fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia** accanto al selettore **Frecce iniziali** o **Frecce finali**, quindi fare clic su **Attributi**.

Se la sezione **Contorno** non viene visualizzata, fare clic su **Contorno**. Se il pulsante **Impostazioni freccia** non è visualizzato, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.

Se si desidera far iniziare e far terminare le frecce in modo che abbiano le stesse dimensioni, distanza, angolo di rotazione e orientamento, attivare la casella di controllo **Condividi attributi**.

4 Nella finestra di dialogo **Attributi freccia**, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Specificare le dimensioni di una freccia	Nell'area **Dimensioni**, digitare un valore nella casella **Lunghezza** o **Larghezza**. Per creare una freccia non proporzionale, disattivare la casella di controllo **Proporzionale**.
Spostare una freccia	Nell'area **Distanza**, digitare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Riflettere una freccia	Nell'area **Rifletti**, attivare la casella di controllo **Orizzontalmente** o **Verticalmente**.
Ruotare una freccia	Specificare un angolo nella casella **Rotazione**.
Salvare gli attributi della freccia personalizzata come una preimpostazione freccia	Attivare la casella di controllo **Salva come preimpostazionefreccia**. È possibile accedere alla nuova preimpostazione freccia dai selettori **Frecce iniziali** e **Frecce finali** della barra delle proprietà.

Per invertire le frecce da un'estremità di una linea o di una curva all'altra, fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia** e selezionare **Scambia**.

Per rimuovere una freccia da una linea o da una curva, fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia**, quindi fare clic su **Nessuna**.

Per modificare una preimpostazione freccia

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare un oggetto con una freccia.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella sezione **Contorno**, fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia** accanto al selettore **Frecce iniziali** o **Frecce finali**, quindi fare clic su **Modifica**.

Se la sezione **Contorno** non viene visualizzata, fare clic su **Contorno**. Se il selettore **Frecce iniziali** non è visualizzato, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Contorno**.

4 Nella finestra di dialogo **Attributi freccia**, specificare gli attributi desiderati.

È possibile creare una preimpostazione freccia basata su una preimpostazione esistente. Fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia**, quindi fare clic su **Nuova**. Quindi, specificare gli attributi desiderati nella finestra di dialogo **Attributi freccia** e digitare un nome preimpostazione nell'area **Salva freccia**.

Per eliminare una preimpostazione freccia, selezionare la preimpostazione dal selettore **Frecce iniziali** o **Frecce finali**, fare clic sul pulsante **Impostazioni freccia**, quindi su **Elimina**.

Per creare una preimpostazione freccia da un oggetto

1 Selezionare un oggetto da utilizzare come freccia.

2 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Crea** ▸ **Freccia**.

3 Nella finestra di dialogo **Crea freccia**, digitare un valore nella casella **Lunghezza** o **Larghezza**.

Per creare una freccia non proporzionale, disattivare la casella di controllo **Proporzionale** e digitare i valori sia nella casella **Lunghezza** che in quella **Larghezza**.

Copia, conversione e rimozione di contorni

CorelDRAW consente di copiare le proprietà del contorno su altri oggetti.

È inoltre possibile convertire un contorno in un oggetto e rimuovere un contorno. La conversione di un contorno in un oggetto crea un oggetto chiuso non riempito con la forma del contorno. È possibile applicare al nuovo oggetto riempimenti ed effetti speciali.

Per copiare le proprietà del contorno in un altro oggetto

1 Mediante lo strumento **Puntatore** , selezionare l'oggetto di cui si desidera copiare il contorno.

2 Con il pulsante destro del mouse trascinare l'oggetto sorgente sull'oggetto obiettivo a cui applicare il contorno.
Mentre il cursore si dirige verso il nuovo oggetto, viene seguito da un contorno blu dell'oggetto originale.

3 Quando il cursore si trasforma nel puntatore a croce , rilasciare il pulsante del mouse e selezionare **Copia contorno qui** dal menu contestuale.

Per copiare le proprietà di un contorno, è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce** . Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare le proprietà del testo, del contorno o del riempimento da un oggetto a un altro" a pagina 197.

È inoltre possibile campionare il colore di un oggetto esistente e applicare il colore campionato al contorno di un altro oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Per campionare un colore" a pagina 263.

Per convertire un contorno in un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Converti contorno in oggetto**.

Il contorno diventa un oggetto chiuso senza riempimento, indipendente dal riempimento dell'oggetto originale. Per applicare un riempimento al nuovo oggetto, il riempimento viene applicato all'area, che in origine era il contorno dell'oggetto.

Una stella con un contorno applicato (a sinistra); il contorno è stato convertito in un oggetto indipendente dal riempimento originale (al centro); al nuovo oggetto chiuso è stato applicato un riempimento sfumato.

È possibile convertire un contorno in un oggetto anche premendo **Ctrl** + **Maiusc** + **Q**.

Per rimuovere il contorno di un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

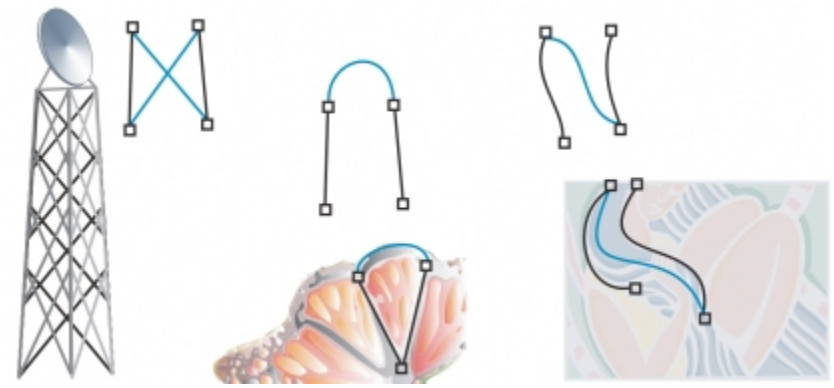
2 Nella barra delle proprietà, scegliere **Nessuno** dalla casella di riepilogo **Spessore contorno**.

Per rimuovere il contorno di un oggetto è anche possibile selezionare l'oggetto e fare clic con il pulsante destro del mouse sul campione **Nessun colore** nella tavolozza colori.

Chiusura di segmenti di linea multipli

Per creare rapidamente un oggetto chiuso da segmenti di linea, selezionare le linee da collegare e la forma della linea di collegamento.

È possibile collegare le linee utilizzando i nodi più vicini tra le linee. La linea di collegamento può essere retta o curva. È inoltre possibile collegare le linee utilizzando i loro nodi iniziali e finali. Il nodo finale della prima linea selezionata permette di collegarla direttamente con il nodo iniziale della linea selezionata più vicina. Le linee collegate assumono le proprietà della prima linea selezionata.



La chiusura di più segmenti di linea può essere il punto iniziale di disegni più complessi.

Per chiudere segmenti di linea multipli

1 Tenere premuto **MAIUSC** e fare clic su ciascun oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Unisci curve**.
3 Nella finestra mobile **Unisci curve**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Estendi**
   - **Smusso**
   - **Sagoma**
   - **Curva di Bezier**
4 Fare clic su **Applica**.

Operazioni aggiuntive

Specificare la tolleranza di scarto	Digitare un valore nella casella **Tolleranza di scarto**.
Specificare il raggio	Digitare un valore nella casella **Raggio**.

Si possono collegare anche i sottotracciati di un gruppo di oggetti.

Per selezionare le linee si può anche procedere utilizzando il perimetro di selezione. Se le linee sono selezionate con un perimetro di selezione, vengono utilizzate le proprietà dell'ultimo oggetto di un livello. Per visualizzare l'ultimo oggetto di un livello, aprire la finestra mobile **Gestore oggetti** facendo clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.

Applicazione di tratti pennello

CorelDRAW consente di applicare una vasta gamma di tratti pennello preimpostati, che vanno dai tratti con frecce ai tratti con riempimenti a motivi arcobaleno. Quando si disegna un tratto pennello preimpostato, si possono specificare anche alcuni degli attributi. Ad esempio, è possibile modificare la larghezza di un tratto pennello e specificarne l'uniformità.

È inoltre possibile creare tratti pennello personalizzati utilizzando un oggetto o un gruppo di oggetti vettoriali. Se lo si desidera, i tratti pennello personalizzati possono essere salvati come preimpostazioni.

L'immagine qui sopra è stata creata usando diversi tratti pennello e larghezze.

Per applicare un tratto pennello preimpostato

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
2 Fare clic sul pulsante **Pennello** nella barra delle proprietà.
3 Scegliere una categoria pennello dalla casella di riepilogo **Categoria**.
4 Scegliere un tratto pennello dalla casella di riepilogo **Tratto pennello**.
5 Trascinare sino a che la linea non assume la forma desiderata.

Operazioni aggiuntive

Impostare la larghezza del tratto pennello	Digitare un valore nella casella **Larghezza tratto pennello** della barra delle proprietà.
Attenuare i bordi del tratto pennello	Digitare un valore nella casella **Attenuazione Mano libera** della barra delle proprietà.
Applicare trasformazioni allo spessore del tratto pennello durante il ridimensionamento	Fare clic sul pulsante **Ridimensiona tratto in base all'oggetto** nella barra delle proprietà.

È possibile applicare anche tratti pennello che non compaiono nella casella di riepilogo **Tratto pennello** facendo clic sul pulsante **Sfoglia** della barra delle proprietà per poi individuare il file del tratto pennello.

È inoltre possibile scegliere tratti pennello dalla finestra mobile **Supporto artistico**. È possibile aprire la finestra mobile **Supporto artistico** facendo clic su **Effetti** ▸ **Supporto artistico**.

Per creare un tratto pennello personalizzato

1. Selezionare un oggetto o un gruppo di oggetti.
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
3. Fare clic sul pulsante **Pennello** nella barra proprietà.
4. Fare clic sull'oggetto o sul gruppo di oggetti.
5. Fare clic sul pulsante **Salva tratto supporto artistico** nella barra delle proprietà.
6. Digitare un nome di file per il tratto pennello.
7. Fare clic su **Salva**.

Per accedere ai tratti pennello personalizzati dalla barra delle proprietà, scegliere **Personalizzato** nella casella di riepilogo **Categoria**. I tratti di pennello personalizzati vengono visualizzati nella casella di riepilogo **Tratto pennello**.

Per eliminare un tratto pennello personalizzato, scegliere **Personalizzato** dalla casella di riepilogo **Categoria** della barra delle proprietà, scegliere il tratto pennello dalla casella di riepilogo **Tratto pennello** e fare clic sul pulsante **Elimina**.

Distribuzione di oggetti lungo una linea

CorelDRAW permette di distribuire una serie di oggetti lungo una linea. Oltre a oggetti grafici e di testo, è possibile importare immagini bitmap e simboli e distribuirli lungo una curva.

È possibile controllare l'aspetto della distribuzione intervenendo sulla spaziatura fra gli oggetti in modo da disporli a una minore o maggiore distanza reciproca. È inoltre possibile variare l'ordine degli oggetti nella linea. Ad esempio, se si distribuisce una serie di oggetti tra cui una stella, un triangolo e un quadrato, è possibile modificarne l'ordine in modo che compaia prima il quadrato, seguito dal triangolo e poi dalla stella. CorelDRAW permette anche di modificare la posizione degli oggetti ruotandoli lungo il tracciato o scostandoli in quattro direzioni diverse: alternante, a sinistra, casuale o a destra. Ad esempio, è possibile scegliere la direzione di spostamento a sinistra per allineare a sinistra del tracciato gli oggetti distribuiti.

È inoltre possibile creare un nuovo motivo di distribuzione con oggetti personalizzati.

Oggetti distribuiti lungo una linea curva (a sinistra). Gli oggetti e la linea sono stati modificati dopo la distribuzione degli oggetti (a destra).

Per distribuire un motivo

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Supporto artistico**.
2. Fare clic sul pulsante **Distributore** nella barra proprietà.
3. Scegliere una categoria motivi di distribuzione dalla casella di riepilogo **Categoria** della barra delle proprietà.
4. Scegliere un motivo di distribuzione dalla casella di riepilogo **Motivo di distribuzione** della barra delle proprietà.
5. Trascinare per disegnare la linea.

Operazioni aggiuntive

Regolare il numero di oggetti da posizionare in ogni punto di spaziatura	Digitare un valore nella parte superiore della casella **Immagini per tocco e spaziatura immagine** della barra delle proprietà.
Regolare la spaziatura fra i tocchi sulla curva	Digitare un valore nella parte inferiore della casella **Immagini per tocco e spaziatura immagine** della barra delle proprietà.
Impostare l'ordine di distribuzione	Scegliere un ordine di distribuzione dalla casella di riepilogo **Ordine distribuzione** della barra delle proprietà.
Regolare le dimensioni degli oggetti da distribuire	Digitare un valore nella parte superiore della casella **Dimensioni degli oggetti distribuiti** nella barra delle proprietà.
Aumentare o ridurre le dimensioni degli oggetti da distribuire durante il progredire dell'operazione lungo la linea	Digitare un valore nella parte inferiore della casella **Dimensioni degli oggetti distribuiti** nella barra delle proprietà.
Applicare trasformazioni allo spessore della linea di distribuzione durante il ridimensionamento	Fare clic sul pulsante **Ridimensiona tratto in base all'oggetto** nella barra delle proprietà.

L'aumento del valore delle dimensioni degli oggetti da distribuire lungo la linea fa sì che gli oggetti diventino più grandi man mano che vengono distribuiti lungo il tracciato.

I motivi di distribuzione composti da oggetti complessi utilizzano una quantità maggiore di risorse di sistema. Se si utilizzano oggetti complessi, CorelDRAW richiederà più tempo per produrre le linee e anche le dimensioni dei file aumenteranno. L'uso di simboli per ogni gruppo dell'elenco contribuisce a ridurre le dimensioni dei file e le risorse di sistema impiegate. Per ulteriori informazioni sulla creazione di simboli, consultare "Operazioni con i simboli" a pagina 237.

È inoltre possibile scegliere motivi di distribuzione dalla finestra mobile **Supporto artistico**. È possibile aprire la finestra mobile **Supporto artistico** facendo clic su **Effetti** ▸ **Supporto artistico**.

Per ruotare le linee con oggetti distribuiti

1 Selezionare il motivo di distribuzione su cui intervenire.

2 Fare clic sul pulsante **Rotazione** nella barra delle proprietà.

3 Digitare un valore compreso tra 0 e 360 nella casella **Angolo** della barra delle proprietà.

Se si desidera che ogni oggetto della distribuzione ruoti in modo incrementale, attivare la casella di controllo **Usa incremento** e digitare un valore nella casella **Incremento**.

4 Attivare una delle opzioni seguenti:

- **Relativo a tracciato**: ruota gli oggetti in rapporto alla linea.
- **Relativo a pagina**: ruota gli oggetti in rapporto alla pagina

5 Premere **Invio**.

Per distanziare le linee con oggetti distribuiti

1 Selezionare un motivo di distribuzione.

2 Fare clic sul pulsante **Distanza** nella barra delle proprietà.

3 Attivare la casella di controllo **Usa distanza** per scostare gli oggetti dal tracciato della linea su cui distribuire gli oggetti.

Per regolare la distanza, digitare un nuovo valore nella casella **Distanza**.

4 Scegliere una direzione dalla casella di riepilogo **Direzione distanza**.

Se ad esempio si desidera alternare fra sinistra e destra della curva, scegliere **Alternante**.

Per creare un nuovo motivo di distribuzione

1 Fare clic su **Effetti** ▸ **Supporto artistico**.

2 Selezionare un oggetto o un gruppo di oggetti o un simbolo.

3 Fare clic sul pulsante **Salva** nella finestra mobile **Supporto artistico**.

4 Attivare il **Distributore oggetti**.

5 Fare clic su **OK**.

6 Digitare un nome per il file nella casella **Nome file**.

7 Fare clic su **Salva**.

I motivi di distribuzione vengono salvati come file CorelDRAW (CDR) ed è possibile accedervi selezionando **Personalizzato** dalla casella di riepilogo **Categoria** della barra delle proprietà **Supporto artistico** e selezionando un motivo di distribuzione dalla casella di riepilogo **Motivo di distribuzione**.

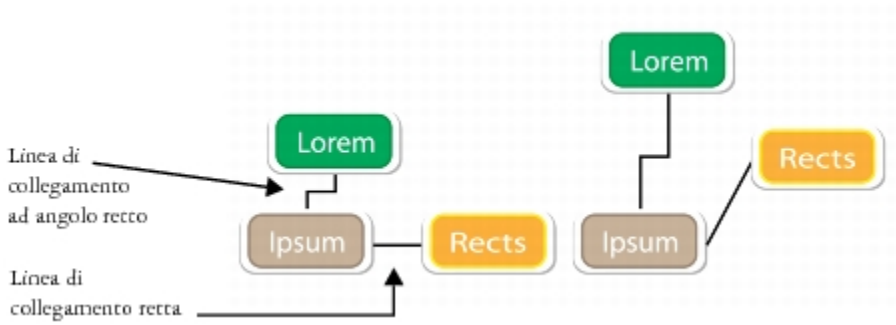
Per eliminare un motivo di distribuzione personalizzato, selezionarlo dalla casella di riepilogo **Motivo distribuzione** della barra delle proprietà e fare clic sul pulsante **Elimina**.

Connettore del disegno e linee di richiamo

È possibile tracciare linee di collegamento tra gli oggetti. Gli oggetti rimangono collegati da queste linee anche quando li si sposta entrambi o individualmente. Le linee di collegamento, note anche come "linee di flusso", vengono utilizzate nei disegni tecnici come i diagrammi, i diagrammi di flusso e gli schemi. Per informazioni sulle forme dei diagrammi di flusso, consultare "Disegno di forme predefinite" a pagina 135.

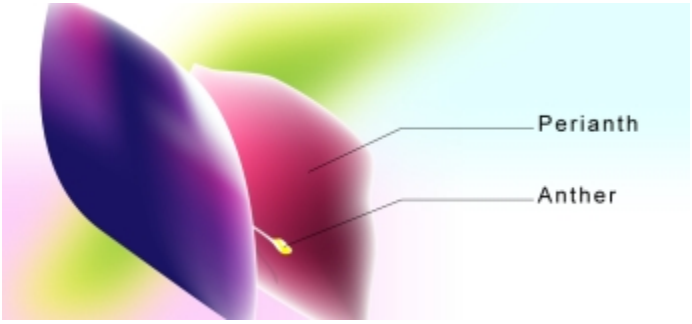
Esistono tre tipi di linee di linee di collegamento che è possibile tracciare. È possibile tracciare una linea di collegamento retta. È inoltre possibile tracciare linee di collegamento ad angolo retto con un angolo acuto o un angolo arrotondato. È possibile modificare le linee di collegamento spostando, aggiungendo o eliminando i segmenti.

Utilizzando i comandi della barra delle proprietà è possibile modificare lo spessore e lo stile di una linea di collegamento e applicare frecce. Per ulteriori informazioni, consultare "Formattazione di linee e contorni " a pagina 108. È possibile modificare anche il colore delle linee di collegamento.



Quando si spostano gli oggetti, le loro linee di collegamento rimangono collegate.

Si possono disegnare linee di richiamo per attirare l'attenzione su oggetti.



Esempi di richiami

Per poter utilizzare il connettore e le linee di richiamo con precisione, è necessario agganciarli a nodi specifici negli oggetti. Per ulteriori informazioni sull'aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Per disegnare una linea di collegamento fra due o più oggetti

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sul pulsante dello strumento **Connettore linea retta** e fare clic su uno dei seguenti strumenti:

- Strumento **Connettore linea retta** : consente di creare una linea di collegamento retta a qualsiasi angolazione
- **Strumento Connettore angolo retto** : consente di creare una linea di collegamento contenente segmenti verticali e orizzontali ad angoli retti

- Strumento **Connettore angolo retto arrotondato** : consente di creare una linea di collegamento contenente elementi verticali e orizzontali sugli angoli retti arrotondati

2 Trascinare dal nodo di un oggetto al nodo di un altro oggetto.

Operazioni aggiuntive

Spostare un segmento orizzontale su una linea di collegamento angolare	Utilizzando lo strumento **Modellazione** , selezionare una linea di collegamento e trascinare il nodo centrale sul segmento che si desidera spostare.
Spostare un punto finale di una linea di collegamento angolare	Utilizzando lo strumento **Modellazione** , trascinare un nodo finale lungo il bordo dell'oggetto.
Aggiungere un segmento su una linea di collegamento angolare	Utilizzando lo strumento **Modellazione** , trascinare un nodo dell'angolo.
Eliminare un segmento su una linea di collegamento angolare	Utilizzando lo strumento **Modellazione** , trascinare un nodo dell'angolo sul nodo dell'angolo più vicino.

Per modificare la direzione di una linea di collegamento

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modifica punto di ancoraggio** .

2 Fare clic sul punto di ancoraggio da cui si desidera cambiare la direzione della linea di collegamento.

3 Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Regola direzione ancoraggio** .

4 Nella casella **Regola direzione ancoraggio**, digitare uno dei seguenti valori:
- **0**: dirige la linea di collegamento verso destra
- **90**: indirizza la linea di collegamento dritta in alto
- **180**: dirige la linea di collegamento verso sinistra
- **270**: dirige la linea di collegamento dritta in basso

È possibile modificare solo la direzione delle linee di collegamento ad angolo retto.

Per aggiungere un punto di ancoraggio a un oggetto

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modifica punto di ancoraggio** .

2 Fare doppio clic su un punto qualsiasi di un oggetto per aggiungere il punto di ancoraggio.

Per impostazione predefinita, i punti di ancoraggio che vengono aggiunti a un oggetto non sono disponibili come punti di aggancio per una linea di collegamento quando l'oggetto viene spostato liberamente nel disegno. Per rendere disponibile un punto di ancoraggio come un punto di aggancio, selezionarlo con lo strumento **Modifica punto di ancoraggio** e fare clic sul pulsante **Ancoraggio automatico** della barra delle proprietà.

Per impostazione predefinita, la posizione del punto di ancoraggio viene calcolata in relazione alla sua posizione nella pagina. È possibile impostare la posizione del punto di ancoraggio in relazione all'oggetto a cui è collegato, il che è utile se si desidera impostare punti di ancoraggio nella stessa posizione relativa in più oggetti. Per impostare la posizione del punto di ancoraggio in relazione all'oggetto, selezionare il punto di ancoraggio con lo strumento **Modifica punto di ancoraggio** . Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Relativo all'oggetto** e digitare le coordinate nella casella **Posizione ancoraggio**.

Per spostare o eliminare un punto di ancoraggio

Operazione	Procedura
Spostare l'ancoraggio in qualsiasi punto lungo il perimetro di un oggetto	Con lo strumento **Modifica punto di ancoraggio**, trascinare il punto di ancoraggio su un altro punto del perimetro.
Spostare l'ancoraggio al centro di un oggetto	Trascinare il punto di ancoraggio su qualsiasi punto all'interno dell'oggetto.
Eliminare un ancoraggio	Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Elimina ancoraggio**.

Per impostare una linea di collegamento che corra attorno agli oggetti

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare l'oggetto a cui la linea di collegamento è collegata.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su **Riepilogo** per visualizzare opzioni aggiuntive.
4. Attivare la casella di controllo **Avvolgi linea di collegamento**.

Per scorrere attorno a un oggetto, una linea di collegamento deve essere connessa all'oggetto da almeno un'estremità.

Per aggiungere un'etichetta di testo a una linea di collegamento

1. Nella casella degli strumenti, fare clic su uno degli strumenti seguenti.
   - **Strumento Connettore linea retta**
   - **Strumento Connettore angolo retto**
   - Strumento **Connettore angolo retto arrotondato**
2. Fare doppio clic sulla linea di collegamento.
   Viene visualizzato un cursore di testo.
3. Digitare il testo.

Quando la linea di collegamento viene spostata, l'etichetta di testo rimane collegata ad essa.

Per disegnare un richiamo

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Richiamo 3 punti**.
   Lo strumento **Richiamo 3 punti** si trova nella bandierina **Strumenti Quota**.
2. Fare clic sul punto in cui fare iniziare il primo segmento del richiamo e trascinare fino al punto in cui farlo terminare.
3. Fare clic sul punto in cui far terminare il secondo segmento del richiamo.
   All'estremità della linea di richiamo viene visualizzato un cursore di testo che indica il punto in cui immettere l'etichetta per l'oggetto.
4. Digitare il testo del richiamo.

Operazioni aggiuntive

Modificare la forma del richiamo	Scegliere una forma dal riquadro **Forma del richiamo** nella barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive

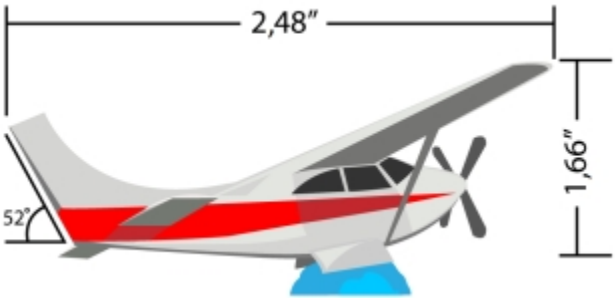
Cambiare la distanza tra testo e forma del richiamo	Digitare un valore nella casella **Spazio**.

Per modificare la linea e il testo del richiamo in modo indipendente l'uno dall'altra, come linea e oggetto di testo, prima separare la linea dal testo del richiamo facendo clic su **Oggetto** ▸ **Dividi richiamo**.

Disegno di linee di quota

È possibile disegnare quote per indicare la distanza tra due punti del disegno o le dimensioni degli oggetti. È possibile aggiungere diversi tipi di quote:

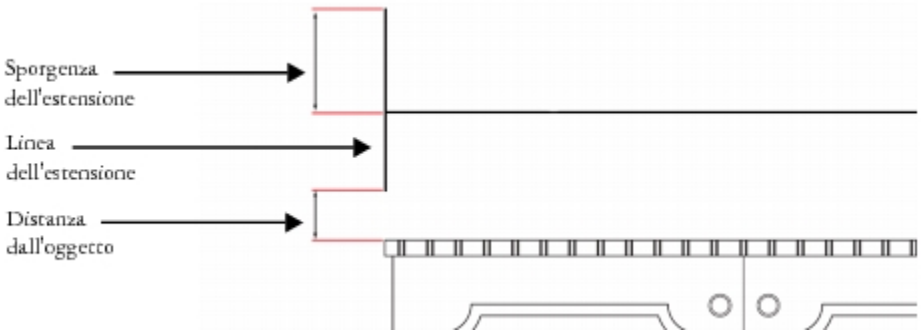
- *Linee di quota parallele*: misurano la distanza effettiva tra due nodi.
- *Linee di quota orizzontali o verticali*: misurano la distanza verticale (asse y) o orizzontale (asse x) tra due nodi.
- *Linee di quota angolari*: misurano gli angoli.
- *Quote del segmento*: misurano la distanza lineare tra due nodi finali di un segmento oppure la distanza lineare tra i nodi più distanti in più segmenti. Le quote del segmento possono anche misurare segmenti successivi selezionati.



Quote da sinistra a destra: angolari, orizzontali e verticali

È possibile impostare le modalità di visualizzazione del testo e delle linee delle quote. Ad esempio, è possibile specificare l'unità di misura, la posizione e il carattere delle unità di misura e aggiungere un prefisso o un suffisso al testo. È inoltre possibile impostare valori predefiniti per tutte le nuove quote create.

È possibile personalizzare le linee di estensione su cui si appoggiano le linee di quota. È possibile specificare la distanza tra le linee di estensione e l'oggetto misurato e la lunghezza della sporgenza dell'estensione. La sporgenza dell'estensione è la parte della linea di estensione non compresa nelle frecce di quota.



È possibile specificare valori per la sporgenza dell'estensione, la riga dell'estensione e la distanza dall'oggetto per personalizzare le linee di quota.

Per impostazione predefinita, il testo della quota è dinamico. Se si ridimensiona l'oggetto a cui è collegata una quota, il testo della quota viene aggiornato automaticamente in modo che visualizzi le nuove dimensioni. Tuttavia, se necessario, è possibile rendere statico il testo della quota.

Per utilizzare le linee di quota con precisione, è necessario agganciarle a nodi specifici negli oggetti. Per ulteriori informazioni sull'aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Per disegnare quote verticali, orizzontali o parallele

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Per disegnare una quota parallela, fare clic sullo strumento **Quota parallela** della casella degli strumenti.
- Per disegnare una linea di quota verticale o orizzontale, fare clic sullo strumento **Quota orizzontale o verticale**.

2 Fare clic per posizionare il punto iniziale ed eseguire un trascinamento fino al punto in cui si desidera posizionare il punto finale della quota.

3 Spostare il cursore per posizionare la quota e fare clic per posizionare il testo della quota.

Per impostazione predefinita, il testo della quota è centrato sulla quota.

Per disegnare una linea di quota angolare

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro del pulsante **Strumento Quota parallela** per aprire la bandierina **Strumenti Quota** e fare clic sullo strumento **Quote angolari**.

2 Fare clic sul punto in cui si desidera che si intersechino le due linee che formano l'angolo ed eseguire un trascinamento nel punto in cui si desidera che termini la prima riga.

3 Fare clic sul punto in cui far terminare la seconda riga.

4 Fare clic sul punto in cui si desidera che appaia l'etichetta dell'angolo.

Per disegnare una quota del segmento

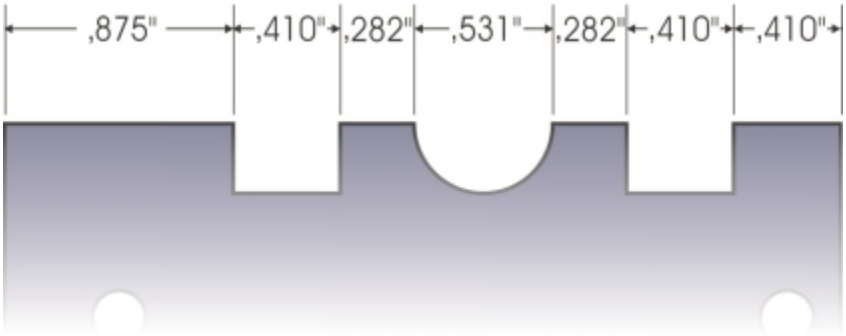
1 Nella casella degli strumenti, fare clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro del pulsante **Strumento Quota parallela** per aprire la bandierina **Strumenti Quota** e fare clic sullo strumento **Segmenti quota**.

2 Fare clic sul segmento che si desidera misurare.

3 Spostare il cursore nel punto in cui si desidera posizionare la quota e fare clic nel punto in cui si desidera posizionare il testo della quota.

Operazioni aggiuntive

Misurare la distanza tra i due nodi più distanti in più segmenti	Utilizzando lo strumento **Segmenti quota**, selezionare con il perimetro di selezione i segmenti, eseguire un trascinamento per posizionare la quota e fare clic nel punto in cui si desidera posizionare il testo di quota.
Misurare i segmenti successivi automaticamente	Fare clic sul pulsante **Quotatura successiva automatica** della barra delle proprietà e selezionare con il perimetro di selezione i segmenti che si desidera misurare. Eseguire un trascinamento per posizionare quota e fare clic nel punto in cui si desidera posizionare il testo di quota.



Le quote del segmento possono essere applicate automaticamente ai segmenti successivi selezionati.

Per impostare la visualizzazione delle unità quota

1 Selezionare una quota.

2 Nella barra proprietà, scegliere un'impostazione da una delle caselle di controllo seguenti:

- **Stile quota**: consente di selezionare unità quote standard, decimali o frazionarie
- **Precisione quote**: consente di selezionare un livello di precisione per le misurazioni
- **Unità quote**: consente di selezionare l'unità di misura

Operazioni aggiuntive

Nascondere le unità quote	Fare clic sul pulsante **Visualizza unità** .
Specificare la posizione delle unità quote	Fare clic sul pulsante **Posizione testo** della barra delle proprietà, quindi su una posizione del testo.
Cambiare le dimensioni in punti e i caratteri delle unità quote	Selezionare il testo di quota utilizzando lo strumento **Puntatore** . Nella barra delle proprietà, scegliere uno stile di carattere dalla casella di riepilogo **Carattere** e digitare un valore nella casella **Dimensioni carattere**.
Specificare un prefisso o suffisso per il testo	Digitare un prefisso o suffisso nella casella **Prefisso** o **Suffisso** nella barra proprietà.
Nascondere o mostrare uno zero iniziale con un valore quota	Fare clic sul pulsante **Zero iniziale** nella barra delle proprietà. (Lo zero iniziale viene visualizzato per impostazione predefinita in quote).
Rendere statico il testo di quota	Fare clic sul pulsante **Quotatura dinamica** . La maggior parte dei comandi della quota della barra delle proprietà diventa non disponibile. Se si cambiano le dimensioni dell'oggetto a cui è collegata la quota, il testo della quota non viene aggiornato.

Per impostare proprietà predefinite per le nuove linee di quota

1 Nella casella degli strumenti, fare doppio clic sul pulsante dello strumento **Quota parallela** .
Viene visualizzata la pagina relativa allo **strumento Quote** della finestra di dialogo **Opzioni**.

2 Specificare lo stile quote, la precisione, le unità, il prefisso e il suffisso.

Per personalizzare le linee di estensione

1 Selezionare una quota.

2 Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Opzioni linea di estensione** .

3 Per specificare la distanza tra le linee di estensione e l'oggetto, attivare la casella di controllo **Distanza dall'oggetto** e digitare un valore nella casella **Distanza**.

4 Per specificare la lunghezza della sporgenza dell'estensione, attivare la casella di controllo **Sporgenza estensione** e digitare un valore nella casella **Distanza**.

Uso di una penna sensibile alla pressione

CorelDRAW dispone di impostazioni che consentono di configurare una penna sensibile alla pressione o uno stilo. La pressione applicata con la penna su una tavoletta grafica determina la larghezza del tratto.

Per configurare una tavoletta grafica

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Area di lavoro**, quindi fare clic su **Visualizza**.

3 Nell'area **Tavoletta grafica**, fare clic sul pulsante **Configura**.

4 Usando l'intera gamma di pressione, applicare cinque tratti.

Disegno di forme

CorelDRAW consente di disegnare forme base modificabili mediante l'uso di effetti speciali e strumenti di rimodellazione.

In questa sezione sono illustrate le seguenti procedure:

- "Disegno di rettangoli e quadrati" (pagina 127)
- "Disegno di ellissi, cerchi, archi e torte" (pagina 130)
- "Disegno di poligoni e stelle" (pagina 131)
- "Disegno di spirali" (pagina 133)
- "Disegno di griglie" (pagina 134)
- "Disegno di forme predefinite" (pagina 135)
- "Disegno mediante il riconoscimento forme" (pagina 136)

È anche possibile disegnare forme con precisione utilizzando le coordinate oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso delle coordinate oggetto per disegnare e modificare oggetti" a pagina 190.

Disegno di rettangoli e quadrati

CorelDRAW consente di disegnare rettangoli e quadrati. È possibile disegnare un rettangolo o un quadrato trascinando diagonalmente lo strumento **Rettangolo** o specificando la larghezza e l'altezza con lo strumento **Rettangolo a 3 punti**. Lo strumento **Rettangolo a 3 punti** consente di disegnare rapidamente rettangoli ruotati.

È possibile creare un rettangolo a 3 punti tracciando innanzitutto la riga di base e successivamente l'altezza. Il rettangolo risultante è generalmente ruotato.

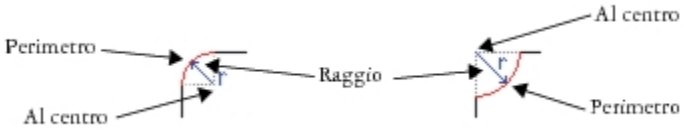
È inoltre possibile disegnare un rettangolo o un quadrato con angoli arrotondati, smerlati o smussati. È possibile modificare ogni angolo individualmente oppure applicare le modifiche a tutti gli angoli. Inoltre, è possibile specificare che tutti gli angoli vengano scalati in base all'oggetto. È inoltre possibile specificare le dimensioni predefinite dell'angolo per il disegno di rettangoli e quadrati.

Comprensione degli angoli arrotondati, smerlati e smussati

L'arrotondamento produce un angolo curvo, la smerlatura sostituisce l'angolo con un bordo dotato di una tacca curva, mentre lo smusso sostituisce l'angolo con un bordo dritto, altrimenti detto smusso.

Da sinistra a destra, è possibile visualizzare angoli standard senza modifiche, angoli arrotondati, smerlati e smussati.

Per disegnare rettangoli o quadrati con angoli arrotondati, smerlati o smussati, è necessario specificare le dimensioni dell'angolo. Per arrotondare o smerlare un angolo, le dimensioni dell'angolo stabiliscono il raggio dell'angolo. Il raggio viene misurato dal centro della curva al suo perimetro. Valori superiori delle dimensioni dell'angolo producono angoli più arrotondati oppure più smussati.



Da sinistra a destra, è possibile visualizzare il raggio di un angolo arrotondato e quello di un angolo smerlato.

Il valore delle dimensioni per smussare un angolo rappresenta la distanza per impostare il punto di inizio dello smusso in base all'angolo originale. Valori delle dimensioni dell'angolo superiori producono un bordo smussato più lungo.

Per ulteriori informazioni sulla modifica degli angoli degli oggetti curvi, come le linee, il testo o le bitmap, consultare "Sagoma, smerlatura e smusso di angoli " a pagina 167.

Per disegnare un rettangolo o un quadrato mediante trascinamento diagonale

Operazione	Procedura
Disegnare un rettangolo	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Rettangolo**. Trascinare nella finestra di disegno finché la forma non assume le dimensioni desiderate.
Disegnare un quadrato	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Rettangolo**. Tenere premuto il tasto **CTRL** e trascinare nella finestra di disegno finché il quadrato non assume le dimensioni desiderate.

Per disegnare un rettangolo dal centro verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina. Per disegnare un quadrato dal centro verso l'esterno, è anche possibile tenere premuti i tasti **MAIUSC** + **CTRL** mentre si trascina.

È possibile disegnare un rettangolo che copra la pagina di disegno facendo doppio clic sullo strumento **Rettangolo**.

Per disegnare un rettangolo specificandone larghezza e altezza

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Rettangolo a 3 punti**.

2 Nella finestra di disegno, premere il pulsante del mouse nel punto in cui fare iniziare il rettangolo, trascinare per tracciare la larghezza e rilasciare il pulsante del mouse.

3 Spostare il puntatore per definire l'altezza e fare clic.

Per regolare le dimensioni del rettangolo, digitare i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto** della barra delle proprietà.

Per vincolare l'angolo della riga di base a un incremento predefinito, noto come angolo vincolo, tenere premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento. Per informazioni sulla modifica dell'angolo vincolo, vedere "Per modificare l'angolo vincolo" a pagina 223.

Per disegnare un rettangolo o un quadrato con angoli arrotondati, smerlati o smussati

1 Fare clic su un rettangolo o un quadrato

2 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti nella barra delle proprietà:

- **Angolo arrotondato**: produce un angolo curvo
- **Angolo smerlato**: sostituisce un angolo con un bordo che ha un incavo curvo
- **Angolo smussato**: sostituisce un angolo con un bordo piatto

3 Digitare i valori nelle aree **Raggio angolo** della barra delle proprietà.

4 Fare clic su **Applica**.

Operazioni aggiuntive

Applicare le stesse modifiche a tutti gli angoli	Fare clic sul pulsante **Modifica angoli insieme** nella barra delle proprietà.
Disattivare la scalatura degli angoli in base all'oggetto	Fare clic sul pulsante **In base alla scala dell'oggetto** nella barra delle proprietà.

Per modificare gli angoli di un rettangolo o di un quadrato selezionato è anche possibile fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare un pulsante opzione angolo della barra nelle proprietà e trascinare il nodo di un angolo verso il centro della forma. Per modificare un solo angolo, tenere premuto il tasto **CTRL**, quindi trascinare il nodo di un angolo verso il centro della forma.

Per specificare le dimensioni predefinite dell'angolo per il disegno di rettangoli e quadrati

1 Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.

2 Fare doppio clic su **Casella degli strumenti** dell'elenco di categorie **Area di lavoro**.

3 Fare clic sullo strumento **Rettangolo** .

4 Nell'area **Angoli del rettangolo**, digitare i valori nelle caselle.

Operazioni aggiuntive

Applicare le stesse modifiche a tutti gli angoli	Fare clic sul pulsante **Angoli modificati assieme**.
Disattivare la scalatura degli angoli in base all'oggetto	Nell'area **Angoli scala**, fare clic sul pulsante **In base alla scala dell'oggetto**.

Disegno di ellissi, cerchi, archi e torte

È possibile disegnare un'ellisse o un cerchio trascinando in diagonale con lo strumento **Ellisse** o disegnare un ellisse utilizzando lo strumento **Ellisse a 3 punti** per specificarne la larghezza e l'altezza. Lo strumento **Ellisse a 3 punti** consente di creare rapidamente un'ellisse già ruotata, senza dover realizzare e ruotare l'ellisse stessa.

Utilizzando lo strumento **Ellisse**, è possibile disegnare un nuovo arco o una nuova torta, oppure è possibile disegnare un'ellisse o un cerchio e modificare successivamente l'oggetto in una forma ad arco o a torta. È anche possibile modificare le proprietà predefinite dei nuovi oggetti disegnati con lo strumento **Ellisse**. Ad esempio, è possibile impostare le proprietà predefinite affinché i nuovi oggetti abbiano tutte forme ad arco o a torta.

Mediante lo strumento Ellisse a 3 punti, è possibile disegnare un'ellisse iniziando dalla linea centrale e proseguendo con l'altezza. Questo metodo consente di disegnare ellissi già ruotate.

Per disegnare un'ellisse o un cerchio mediante trascinamento in diagonale

Operazione	Procedura
Disegnare un'ellisse	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ellisse**. Trascinare nella finestra di disegno finché l'ellisse non assume la forma desiderata.
Disegnare un cerchio	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ellisse**. Tenere premuto il tasto **CTRL** e trascinare nella finestra di disegno finché il cerchio non assume le dimensioni desiderate.

Per disegnare un'ellisse o un cerchio dal centro verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina.

Per disegnare un'ellisse specificandone larghezza e altezza

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ellisse a 3 punti**.
2. Nella finestra di disegno, trascinare per disegnare la linea centrale dell'ellisse inclinata dell'angolo desiderato.
   La linea centrale attraversa il centro dell'ellisse e ne determina la larghezza.
3. Spostare il puntatore per definire l'altezza dell'ellisse e fare clic.

Per disegnare un arco o una torta

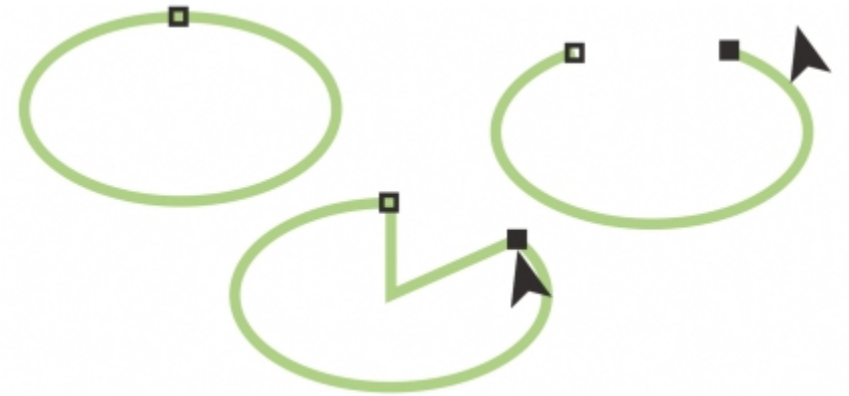
Operazione	Procedura
Disegnare un arco	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ellisse**. Fare clic sul pulsante **Arco** nella barra proprietà. Trascinare nella finestra di disegno finché l'arco non assume la forma desiderata.

Operazione	Procedura
Disegnare una torta	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ellisse**. Fare clic sul pulsante **Fetta di torta** nella barra delle proprietà. Trascinare nella finestra di disegno finché la torta non assume la forma desiderata.

Per disegnare un arco, l'ellisse o il cerchio devono avere un contorno.

È possibile modificare la direzione di un arco o di una torta selezionati facendo clic sul pulsante **Cambia direzione** della barra delle proprietà.

È possibile limitare il movimento del nodo a incrementi di 15 gradi tenendo premuto **CTRL** mentre si trascina.



Per utilizzare lo strumento Modellazione e creare una torta, trascinare il nodo dell'ellisse (sinistra) all'interno della relativa ellisse (centro). Per creare un arco, trascinare il nodo all'esterno dell'ellisse (a destra).

Per modificare le proprietà predefinite dei nuovi oggetti disegnati con lo strumento Ellisse

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Casella degli strumenti**, quindi sullo strumento **Ellisse**.
3. Per modificare la forma dei nuovi oggetti in archi o fette di torta, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Torta**
   - **Arco**
4. Digitare i valori desiderati nelle caselle **Angolo iniziale** e **Angolo finale**.
5. Per impostare la direzione dei nuovi archi o fette di torta, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Senso orario**
   - **Senso antiorario**

Disegno di poligoni e stelle

CorelDRAW consente di disegnare poligoni e due tipi di stelle: esatte e complesse. Le stelle esatte hanno il tradizionale aspetto a stella ed è possibile applicare un riempimento all'intera forma a stella. Le stelle complesse contengono intersezioni e consentono di ottenere effetti originali grazie all'applicazione di un riempimento.

Da sinistra a destra: poligono, stella esatta e stella complessa, ciascun oggetto con un riempimento sfumato applicato

È possibile modificare poligoni e stelle. Ad esempio, è possibile modificare il numero di lati di un poligono o le punte di una stella, quindi aumentare la nitidezza delle punte della stella. È anche possibile utilizzare lo strumento **Modellazione** per ridimensionare poligoni e stelle complesse, allo stesso modo di un qualsiasi oggetto curva. Per ulteriori informazioni sull'uso degli oggetti curva, consultare "Uso di oggetti curva" a pagina 139. Le stelle esatte possono anche essere rimodellate, ma con alcuni vincoli.

Per disegnare un poligono

- Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Poligono** e trascinare nella finestra di disegno fino a che il poligono assume le dimensioni desiderate.

Per disegnare un poligono dal centro verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** durante il trascinamento.

Per disegnare un poligono simmetrico, tenere premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento.

Per disegnare una stella

Operazione	Procedura
Disegnare una stella esatta	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Stella** e trascinare nella finestra di disegno fino a che la stella assume le dimensioni desiderate.
Disegnare una stella complessa	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Stella complessa** e trascinare nella finestra di disegno fino a che la stella assume le dimensioni desiderate.

Per disegnare una stella dal centro verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** durante il trascinamento.

Per disegnare una stella simmetrica, tenere premuto il tasto **CTRL** durante il trascinamento.

Per modificare un poligono

Operazione	Procedura
Modificare il numero di lati di un poligono	Selezionare un poligono, digitare un valore nella casella **Punti o lati** nella barra delle proprietà e premere **Invio**.

Operazione	Procedura
Rimodellazione di un poligono in una stella	Selezionare un poligono, fare clic sullo strumento **Modellazione**, quindi trascinare un nodo sul poligono finché la stella non assume la forma desiderata.

Da sinistra a destra: Lo strumento Modellazione è stato utilizzato per modificare un poligono in una stella che può assumere la forma di un oggetto curva. I segmenti linea della stella vengono quindi convertiti in curve e regolati per realizzare la forma a stella marina.

Per modificare una stella

Operazione	Procedura
Modificare il numero di punte di una stella	Selezionare una stella, digitare un valore nella casella **Punte o lati** della barra delle proprietà e premere **Invio**.
Nitidezza delle punte di una stella	Selezionare una stella, quindi digitare un valore nella casella **Nitidezza** della barra delle proprietà.
Rimodellare una stella	Selezionare una stella, fare clic sullo strumento **Modellazione**, quindi trascinare un nodo sulla stella.

Quando si utilizza lo strumento **Modellazione** per ridimensionare una stella esatta, lo spostamento del nodo è vincolato. Inoltre, non è possibile aggiungere o eliminare nodi sulle stelle esatte, né convertire segmenti linea in curve.

Disegno di spirali

È possibile utilizzare due tipi di spirali: simmetrica e logaritmica. Le spirali simmetriche si espandono in modo uniforme così che la distanza tra ciascuna rivoluzione della spirale è costante. Le spirali logaritmiche si espandono invece in modo non uniforme, vale a dire che la distanza tra ciascuna rivoluzione della spirale aumenta costantemente. È inoltre possibile impostare la velocità di espansione verso l'esterno della spirale logaritmica.

Spirale simmetrica (a sinistra) e logaritmica (a destra)

Per disegnare una spirale

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Spirale**.

2 Digitare un valore nella casella **Rivoluzioni spirale** nella barra proprietà.

3 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Spirale simmetrica**
- **Spirale logaritmica**

Per modificare la velocità di espansione della spirale verso l'esterno, spostare il dispositivo di scorrimento **Fattore di espansione della spirale**.

4 Trascinare in diagonale nella finestra di disegno finché la spirale non assume le dimensioni richieste.

Per disegnare una spirale dal centro verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** mentre si trascina.

È inoltre possibile disegnare una spirale di pari dimensioni in orizzontale e in verticale tenendo premuto il tasto **CTRL** mentre si trascina.

Disegno di griglie

È possibile disegnare una griglia e impostarne il numero di righe e di colonne. Una griglia è formata da una serie di rettangoli raggruppati che possono anche essere divisi.

Per disegnare una griglia

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Carta millimetrata**.

2 Digitare i valori nelle parti superiore e inferiore della casella **Colonne e righe** 4 3 della barra delle proprietà.

Il valore digitato nella parte superiore indica il numero di colonne, mentre il valore immesso nella parte inferiore indica il numero di righe.

3 Premere il pulsante del mouse nel punto in cui la griglia deve apparire.

4 Trascinare in senso diagonale per disegnare la griglia.

Per disegnare la griglia dal punto centrale verso l'esterno, tenere premuto il tasto **MAIUSC** durante il trascinamento. Per disegnare una griglia con celle quadrate, tenere premuto **CTRL** durante il trascinamento.

Per separare una griglia

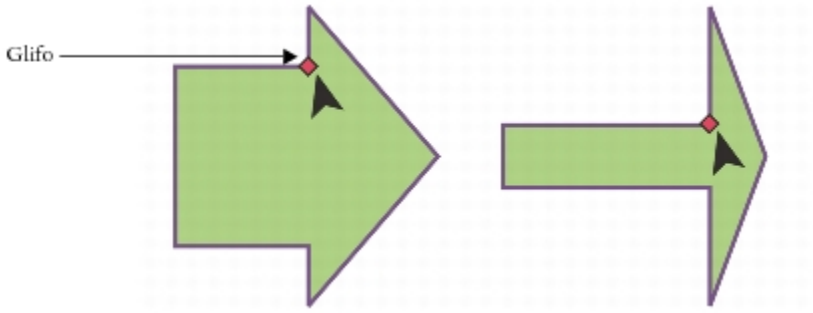
1 Selezionare una griglia con lo strumento **Puntatore**.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Separa**.

Per separare una griglia è anche possibile fare clic sul pulsante **Separa** nella barra proprietà.

Disegno di forme predefinite

Utilizzando la raccolta Perfect Shapes™ è possibile disegnare forme predefinite. Alcune forme, quali forme base, frecce, banner e richiami contengono maniglie a forma di rombo chiamate glifi. Trascinare un glifo per modificare l'aspetto di una forma.



Mediante lo strumento Modellazione, è possibile trascinare un glifo per modificare una forma.

È possibile aggiungere il testo all'interno o all'esterno della forma. Ad esempio, è possibile inserire un'etichetta all'interno di un simbolo o di un richiamo di un diagramma di flusso.

Per disegnare una forma predefinita

1 Nella casella degli strumenti, fare clic su uno degli strumenti seguenti:

- **Forme base**
- **Formefreccia**
- **Forme diagramma di flusso**
- **Forme banner**
- **Forme richiami**

2 Aprire il selettore **Forme esatte** sulla barra delle proprietà, quindi fare clic su una forma.

3 Trascinare nella finestra di disegno finché la forma non assume le dimensioni desiderate.

Come altre forme, le forme disegnate con uno strumento Forme perfette possono essere modificate.

Per modificare una forma predefinita

1 Selezionare una forma contenente un glifo.

2 Trascinare un glifo finché non si raggiunge la forma desiderata.

Le forme ad angolo retto, cuore, fulmine, esplosione e diagramma di flusso non contengono glifi.

Per aggiungere testo a una forma predefinita

1 Fare clic sullo strumento **Testo**.

2 Posizionare il cursore all'interno del contorno della forma finché non si trasforma in un cursore testo.

3 Scrivere all'interno della forma, scegliere un carattere e formattare il testo.

Disegno mediante il riconoscimento forme

Mediante lo strumento **Disegno assistito** è possibile disegnare tratti a mano libera che possono essere riconosciuti e convertiti in forme base. Rettangoli ed ellissi vengono trasformati in oggetti CorelDRAW; trapezi e parallelogrammi vengono trasformati in oggetti Forme esatte; linee, triangoli, quadrati, rombi, cerchi e frecce vengono trasformati in oggetti curva. È possibile rifinire un oggetto che non viene convertito in una forma. È possibile modificare sia gli oggetti che le curve disegnati con il riconoscimento forme, nonché impostare il livello in base al quale CorelDRAW riconosce le forme e le converte in oggetti. È anche possibile specificare il livello di rifinitura applicato alle curve.

È possibile impostare il periodo di tempo che deve trascorrere tra un tratto penna e l'implementazione del riconoscimento delle forme. Ad esempio, se il timer è impostato su un secondo e si disegna un cerchio, il riconoscimento delle forme viene effettuato un secondo dopo che il cerchio è stato disegnato.

È possibile apportare correzioni mentre si disegna, ma anche modificare lo spessore e lo stile della linea per le forme disegnate con il riconoscimento forme.

Le forme create con lo strumento Disegno assistito vengono riconosciute e attenuate.

Per disegnare una forma o una linea mediante il riconoscimento forme

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Disegno assistito**.

2 Scegliere un livello di riconoscimento dalla casella di riepilogo **Livello di riconoscimento della forma** nella barra delle proprietà.

3 Scegliere un livello di rifinitura dalla casella di riepilogo **Livello di attenuazione assistita** nella barra delle proprietà.

4 Disegnare una forma o una linea nella finestra disegno.

La barra proprietà **Strumento Disegno assistito** viene visualizzata soltanto se è stato selezionato lo strumento **Disegno assistito**.

Per impostare un ritardo nel riconoscimento forme

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Casella degli strumenti**, quindi su **Strumento Disegno assistito**.

3 Spostare il dispositivo di scorrimento **Ritardo di riconoscimento**.

Il ritardo minimo è pari a 10 millisecondi, quello massimo a 2 secondi.

Per apportare una correzione durante l'uso del riconoscimento forme

- Prima che trascorra il tempo a disposizione per il ritardo del riconoscimento, tenere premuto **Maiusc** e trascinare lungo l'area da correggere.

  È necessario iniziare a cancellare la forma o la linea dall'ultimo punto disegnato.

Se la forma disegnata a mano libera è composta da più curve, premere **Esc** per eliminare l'ultima curva disegnata.

Per modificare lo spessore del contorno di un oggetto disegnato con il riconoscimento forme

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Disegno assistito** .
2. Fare clic sulla forma.
3. Scegliere lo spessore del contorno dalla casella di riepilogo **Spessore contorno** sulla barra delle proprietà.

La barra proprietà **Strumento Disegno assistito** viene visualizzata soltanto se è stato selezionato lo strumento **Disegno assistito**.

Se si sovrappongono linee disegnate con lo strumento **Disegno assistito**, lo spessore del contorno è determinato come media dei valori.

È possibile modificare lo stile della linea delle forme disegnate con il riconoscimento forme. Per ulteriori informazioni, consultare "Per specificare le impostazioni di linee e contorni" a pagina 109.

CorelDRAW® X7

Modellazione di oggetti

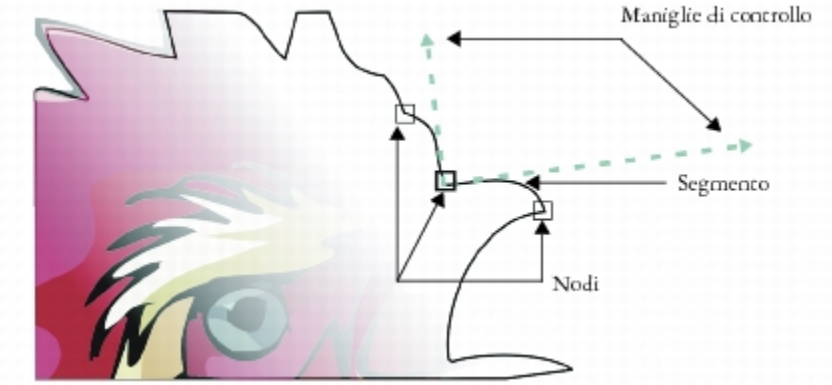
CorelDRAW consente di modellare gli oggetti in vari modi.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Uso di oggetti curva" (pagina 139)
- "Selezione e spostamento dei nodi" (pagina 140)
- "Modifica di segmenti" (pagina 142)
- "Aggiunta, rimozione, unione e allineamento dei nodi" (pagina 143)
- "Uso dei tipi di nodi" (pagina 145)
- "Trasformazione dei nodi" (pagina 146)
- "Divisione del tracciato di oggetti curva" (pagina 146)
- "Riflessione di modifiche negli oggetti curva" (pagina 147)
- "Inclinazione e allungamento di oggetti" (pagina 148)
- "Sfumatura e sbavatura di oggetti" (pagina 150)
- "Applicazione di distorsione agli oggetti" (pagina 152)
- "Oggetti di attenuazione" (pagina 154)
- "Modellazione di oggetti con l'avvicinamento o l'allontanamento di nodi" (pagina 155)
- "Applicazione di effetti di distorsione" (pagina 156)
- "Aggiunta di effetti vortice" (pagina 158)
- "Modellazione di oggetti mediante involucri" (pagina 159)
- "Ritaglio, suddivisione e cancellazione di oggetti" (pagina 161)
- "Ritaglio di oggetti" (pagina 165)
- "Sagoma, smerlatura e smusso di angoli" (pagina 167)
- "Saldatura e intersezione di oggetti" (pagina 169)
- "Creazione di oggetti PowerClip" (pagina 170)

Uso di oggetti curva

Un oggetto curva contiene nodi e maniglie di controllo, che è possibile utilizzare per modificare la forma degli oggetti. Un oggetto curva può essere di qualsiasi forma, incluse le linee rette o quelle curve. I nodi di un oggetto sono rappresentati da quadratini visualizzati lungo il contorno dell'oggetto. La linea tra due nodi è denominata segmento. I segmenti possono essere curvi o retti. Ciascun nodo contiene una maniglia di controllo per ciascun segmento curvo ad esso collegato. Le maniglie di controllo consentono di regolare la curva di un segmento.



I componenti di una curva: punti di manipolazione di controllo, segmenti e nodi

Gli oggetti curva creati in CorelDRAW seguono un tracciato che conferisce la loro forma caratteristica. Un tracciato può essere aperto (ad esempio, una linea) o chiuso (ad esempio, un'ellisse) e, a volte, può includere sottotracciati. Per ulteriori informazioni sui tracciati e i sottotracciati, consultare "Divisione del tracciato di oggetti curva" a pagina 146.

La maggior parte degli oggetti aggiunti a un disegno non sono oggetti curva, eccetto le spirali, le linee a mano libera e le linee Bézier. Quindi, per personalizzare la forma di un oggetto o un oggetto di testo, si consiglia di convertirlo in un oggetto curva.

Per convertire gli oggetti in oggetti curva

1 Selezionare l'oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Converti in curve**.

È possibile convertire il testo grafico in curve in modo da modellare i singoli caratteri.

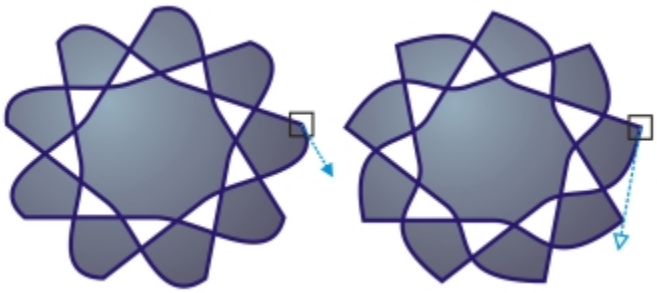
Le bitmap non possono essere convertite in oggetti curva.

È inoltre possibile convertire un oggetto in un oggetto curva selezionandolo e facendo clic sul pulsante **Converti in curve** nella barra delle proprietà.

Selezione e spostamento dei nodi

È possibile selezionare nodi singoli, più nodi o tutti i nodi di un oggetto. La selezione di più nodi permette di modellare diverse parti dell'oggetto contemporaneamente. È possibile selezionare più nodi racchiudendoli in un perimetro di selezione rettangolare oppure in un perimetro di selezione di forma irregolare. La funzione di selezione con perimetro a mano libera è utile se si desidera selezionare nodi specifici in curve complesse.

Quando si seleziona un nodo su segmenti curvi, vengono visualizzate le maniglie di controllo. È possibile regolare la forma dei segmenti curvi spostando i nodi e le maniglie di controllo.



In genere, le maniglie di controllo vengono visualizzate come frecce blu (sinistra). Se le maniglie di controllo si sovrappongono a un nodo, queste vengono visualizzate sotto forma di frecce blu vuote accanto al nodo (destra).

Lo strumento **Modellazione** è lo strumento standard da utilizzare per spostare i nodi. È anche possibile impostare un'opzione che consente di utilizzare gli strumenti **Puntatore** e **Bézier** per selezionare e spostare i nodi.

Per selezionare un nodo

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.

2 Selezionare un oggetto curva.

3 Fare clic su un nodo.

Operazioni aggiuntive

Selezionare più nodi con un perimetro di selezione	Sulla barra delle proprietà, scegliere l'opzione **Rettangolare** dalla casella di riepilogo delle **modalità di selezione**, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare.
Selezionare più nodi con un perimetro di selezione a mano libera	Sulla barra delle proprietà, scegliere l'opzione **Mano libera** dalla casella di riepilogo delle **modalità di selezione**, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare.
Selezionare più nodi	Tenere premuto **Maiusc**, quindi fare clic su ciascun nodo.
Selezionare tutti i nodi su un oggetto curvo selezionato	Fare clic su **Modifica** ▸ **Seleziona tutto** ▸ **Nodi**.
Selezionare il primo o l'ultimo nodo di un oggetto curva	Premere **Home** o **Fine**.
Selezionare il nodo che segue o precede un nodo selezionato	Premere **Tab** o **Maiusc** + **Tab**.
Deselezionare un nodo	Tenere premuto **Maiusc**, quindi fare clic su un nodo selezionato.
Deselezionare più nodi	Tenere premuto **Maiusc**, quindi fare clic su ciascun nodo selezionato.
Deselezionare tutti i nodi	Fare clic in uno spazio inutilizzato nella finestra di disegno.

Per selezionare un nodo è anche possibile utilizzare lo strumento **Puntatore**, **Mano libera**, **Bézier** o **Polilinea**. Per effettuare tale operazione, fare clic innanzi tutto su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza** e attivare la casella di controllo **Abilita tracciamento dei nodi**. Fare clic su un oggetto curva, spostare il puntatore su un nodo finché non viene visualizzato il cursore di stato di modellazione dello strumento, quindi fare clic sul nodo. Se la casella di controllo **Abilita tracciamento dei nodi** è attivata non è più possibile fare clic su un oggetto e trascinare i nodi per selezionarlo e spostarlo.

Per selezionare tutti i nodi di una curva selezionata, fare doppio clic sullo strumento **Modellazione**.

Per spostare un nodo

1 Selezionare un oggetto mediante lo strumento **Modellazione**.

2 Trascinare il nodo finché non si raggiunge la forma desiderata.

Per spostare un nodo è anche possibile utilizzare lo strumento **Puntatore**, **Mano libera**, **Bézier** o **Polilinea**. Per effettuare tale operazione, fare clic innanzi tutto su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza** e verificare che la casella di controllo **Abilita tracciamento dei nodi** sia selezionata. Fare clic su un oggetto curva, spostare il puntatore su un nodo finché non viene visualizzato il cursore di stato di modellazione dello strumento, quindi trascinare il nodo.

Modifica di segmenti

È possibile spostare segmenti curvi per modificare la forma di un oggetto. e controllare l'attenuazione dei rispettivi segmenti curvi.

È possibile modificare la direzione di un oggetto curva invertendo la posizione dei relativi nodi iniziali e finali. L'effetto è evidente solo se sono i nodi finali dell'oggetto curva sono diversi. Ad esempio, se al nodo finale di un oggetto curva viene applicata una freccia, modificando la direzione la freccia verrà spostata sul nodo iniziale.

Modifica della direzione di una curva

Per modificare i segmenti di un oggetto curva

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.

2 Fare clic su un oggetto curva.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Modellare un segmento utilizzando le maniglie di controllo senza modificare il posizionamento del nodo	Fare clic su un nodo, quindi trascinare una delle maniglie di controllo.
Modellare un segmento utilizzando le maniglie di controllo mentre si sposta un nodo	Fare clic su un nodo. Tenere premuto **Alt** e trascinare una delle maniglie di controllo.
Operazioni aggiuntive	
Raddrizzare un segmento curvo	Fare clic su un segmento curvo e fare clic sul pulsante **Converti in linea** nella barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive

Curvare un segmento rettilineo	Fare clic su un segmento rettilineo e fare clic sul pulsante **Converti in curva** nella barra delle proprietà.
Attenuare un segmento	Fare clic su un nodo, quindi spostare il dispositivo di scorrimento **Attenuazione curva** sulla barra delle proprietà. Per attenuare tutti i segmenti di un oggetto curva, selezionare tutti i nodi dell'oggetto prima di spostare il dispositivo di scorrimento **Attenuazione curva**.
Modificare la direzione di un oggetto curva	Fare clic su un segmento, quindi fare clic sul pulsante **Inverti direzione** nella barra delle proprietà.

Aggiunta, rimozione, unione e allineamento dei nodi

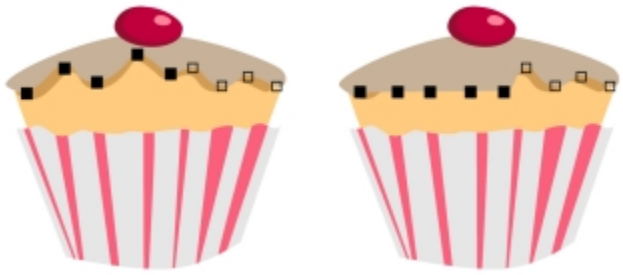
Aggiungendo dei nodi, aumenta il numero di segmenti e, di conseguenza, il controllo esercitato sulla forma dell'oggetto. È possibile eliminare i nodi selezionati per semplificare la forma di un oggetto.

Gli oggetti curva che contengono un numero troppo elevato di nodi sono difficili da modificare e stampare su dispositivi quali sistemi di taglio in vinile, plotter e cesellatori rotanti. È possibile ridurre automaticamente il numero di nodi in un oggetto curva. Riducendo il numero di nodi, è possibile rimuovere i nodi sovrapposti e smussare un oggetto curva. Questa funzione è particolarmente utile per ridurre il numero di nodi in oggetti importati da altre applicazioni.

Riduzione del numero di nodi per attenuare un oggetto curva

È possibile unire il nodo iniziale a quello finale di un tracciato aperto, come una linea, per creare un oggetto chiuso. Questa funzione è utile per riempire un oggetto con un colore, perché è possibile applicare i riempimenti solo all'interno di oggetti chiusi. Per informazioni sull'applicazione dei riempimenti, consultare "Riempimento di oggetti" a pagina 275.

È possibile allineare i nodi di un oggetto curva in senso orizzontale o verticale.



Allineamento dei nodi orizzontalmente

Per aggiungere o eliminare un nodo

Operazione	Procedura
Aggiungere un nodo	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare un oggetto curva, quindi fare doppio clic sul punto in cui aggiungere un nodo.
Eliminare un nodo	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare un oggetto curva, quindi fare doppio clic su un nodo.

Per ridurre il numero di nodi in un oggetto curva

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.
2. Fare clic su un oggetto curva, quindi eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per ridurre il numero di nodi in tutto l'oggetto, fare clic sul pulsante **Seleziona tutto** sulla barra delle proprietà.
   - Per ridurre il numero di nodi in una parte di un oggetto curva, selezionare con un perimetro di selezione la parte che si desidera modificare.
3. Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Fare clic su **Riduci nodi** sulla barra delle proprietà per rimuovere automaticamente nodi sovrapposti e superflui.
   - Spostare il dispositivo di scorrimento **Attenuazione curva** per controllare il numero di nodi rimossi. La rimozione di molti nodi consente di rimodellare gli oggetti curva.

Per unire i nodi finali di un singolo sottotracciato

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.
2. Fare clic su un sottotracciato.
3. Fare clic sul pulsante **Chiudi curva** nella barra delle proprietà.

Per chiudere più sottotracciati in un oggetto è possibile fare clic su **Oggetto** ▸ **Unisci curve** e scegliere le impostazioni nella finestra mobile **Unisci curve**. Per ulteriori informazioni, consultare "Chiusura di segmenti di linea multipli" a pagina 114.

Per unire i nodi di più sottotracciati

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.
2. Tenere premuto **Maiusc** e fare clic su un nodo di ogni sottotracciato.
3. Fare clic sul pulsante **Estendi la curva a chiudere** nella barra delle proprietà.

Per unire i nodi di oggetti curva separati, è necessario prima unirli in un singolo oggetto curva, poi unire i nodi terminali dei nuovi sottotracciati. Per ulteriori informazioni sulla creazione di oggetti, consultare "Unione di oggetti" a pagina 220.

Per allineare i nodi

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.
2. Selezionare un oggetto curva.

3 Tenere premuto **Maiusc** e selezionare i nodi da allineare.

4 Fare clic sul pulsante **Allinea nodi** nella barra delle proprietà.

Uso dei tipi di nodi

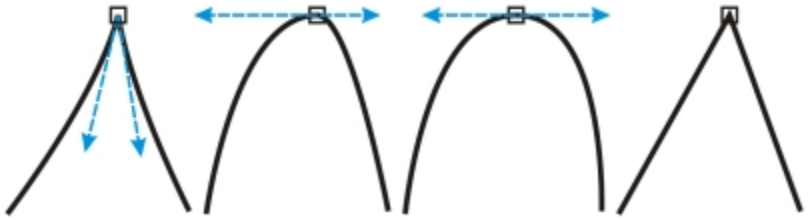
I nodi di un oggetto curva possono essere trasformati in uno di questi quattro tipi: cuspide, attenuato, simmetrico o linea. Le maniglie di controllo di ciascun tipo di nodo si comportano in modo diverso.

I nodi cuspide consentono di creare transizioni precise, quali angoli o angoli acuti in un oggetto curva. È possibile spostare le maniglie di controllo in un nodo cuspide in modo indipendentemente, modificando soltanto la linea su un lato del nodo.

Nei nodi regolari, le linee che attraversano il nodo assumono la forma di una curva, producendo transizioni attenuate tra segmenti di linea. Le maniglie di controllo di un nodo attenuato sono tra loro direttamente opposte, ma possono trovarsi a distanze diverse dal nodo.

I nodi simmetrici sono simili ai nodi attenuati. Questi nodi creano una transizione regolare tra segmenti di linea, ma consentono di modellare entrambi i lati di un nodo con lo stesso aspetto a curva. Le maniglie di controllo dei nodi simmetrici sono tra loro opposte e situate alla stessa distanza dal nodo.

L'applicazione permette di modellare gli oggetti curva modificando la forma dei relativi segmenti. È possibile raddrizzare un segmento curvo oppure curvare un segmento retto. Curvando un segmento retto non si modifica notevolmente l'aspetto del segmento, ma vengono visualizzate le maniglie di controllo che è possibile spostare per modificare la forma del segmento.



Da sinistra a destra: nodi cuspide, attenuati, simmetrici e linea

Per modellare un oggetto curva utilizzando nodi cuspide, attenuati o simmetrici

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**.

2 Fare clic su un nodo.

3 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

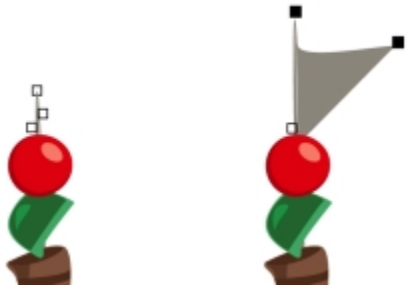
- **Nodo a cuspide**
- **Nodo arrotondato**
- **Nodo simmetrico**

4 Trascinare le maniglie di controllo dei nodi.

Per modificare la tipologia di un nodo preesistente è possibile utilizzare anche i tasti di scelta rapida. Per trasformare un nodo attenuato in un nodo cuspide o viceversa, fare clic sul nodo utilizzando lo strumento **Modellazione** e premere **C**. Per trasformare un nodo simmetrico in un nodo attenuato o viceversa, fare clic sul nodo con lo strumento **Modellazione** e premere **S**.

Trasformazione dei nodi

È possibile modellare gli oggetti mediante operazioni di allungamento, scalatura, rotazione e inclinazione dei relativi nodi. Ad esempio, si possono scalare i nodi d'angolo di un oggetto curva per allargare l'oggetto curva in modo proporzionale. Inoltre, è possibile ruotare un oggetto curva o parti di un oggetto curva in senso orario o antiorario.



Allungamento di nodi

Per allungare, scalare, ruotare o inclinare i nodi

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione** .
2. Selezionare un oggetto curva.
3. Selezionare i nodi lungo la curva che si desidera trasformare.
4. Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
   - **Allunga o scala i nodi**
   - **Ruota o inclina nodi**
5. Trascinare un gruppo di maniglie per trasformare i nodi.

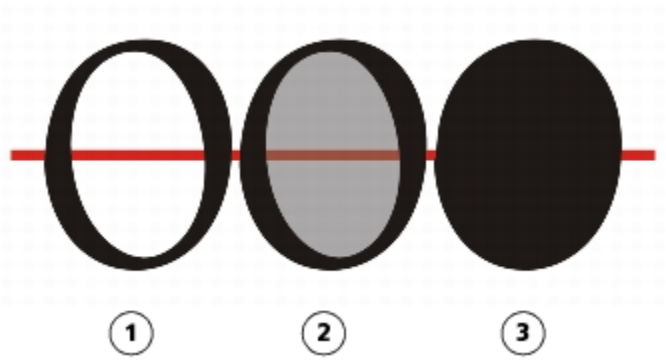
Divisione del tracciato di oggetti curva

Tracciati

I tracciati rappresentano il contorno della forma di un oggetto e sono spesso visualizzati sotto forma di uno o più segmenti rettilinei o curvi. È possibile scollegare i segmenti di linea per creare sottotracciati. Anche se non sono collegati, i sottotracciati fanno comunque parte del tracciato di definizione dell'oggetto originale; tuttavia, è possibile estrarre un sottotracciato per creare due oggetti separati: l'oggetto estratto e quello da cui è stato estratto.

Sottotracciati

I sottotracciati sono curve e forme di base su cui viene costruito un singolo oggetto curva. Ad esempio, un oggetto curva singolo dotato di sottotracciati viene spesso creato quando il testo viene trasformato in curve. La lettera "O", ad esempio, è composta da due ellissi: l'ellisse esterna che definisce la forma della lettera e l'ellisse interna che definisce il "foro". Le ellissi sono sottotracciati che compongono l'oggetto curvo singolo "O". È consigliabile creare oggetti con i sottotracciati per ottenere oggetti contenenti fori. Nell'esempio seguente, è possibile visualizzare gli oggetti sottostanti al centro della lettera "O".



1) La lettera "O" viene convertita in curve. 2) I sottotracciati risultanti corrispondono all'ellisse esterna che definisce la forma della lettera e dall'ellisse interna (di colore grigio) che definisce il foro. 3) Facendo il confronto, l'ellisse nera consiste in un singolo tracciato e non può contenere un "foro".

Per dividere un tracciato

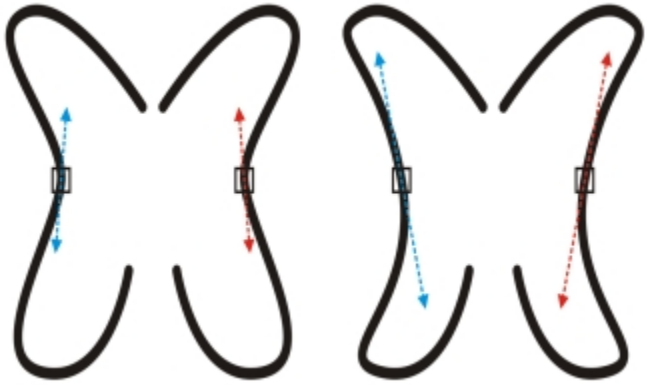
Operazione	Procedura
Dividere un tracciato	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**. Selezionare un nodo del tracciato e fare clic sullo strumento **Dividi curva** nella barra delle proprietà.
Estrarre un tracciato da un oggetto	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**. Fare clic con il pulsante destro del mouse su **Dividi**. Selezionare un segmento, un nodo o un gruppo di nodi che rappresenti la porzione di tracciato da estrarre, quindi fare clic sul pulsante **Estrai sottotracciato** nella barra delle proprietà.

Quando si divide un tracciato di un oggetto curvo, i sottotracciati risultanti faranno parte dello stesso oggetto. Quando si estrae un tracciato da un oggetto vengono creati due oggetti separati.

Riflessione di modifiche negli oggetti curva

Quando si riflettono le modifiche negli oggetti curva, i nodi vengono modificati e le stesse modifiche vengono apportate in ordine inverso anche ai nodi corrispondenti. Ad esempio, spostando un nodo verso destra, il nodo corrispondente si sposterà alla stessa distanza verso sinistra.

Per riflettere le modifiche, è necessario selezionare due oggetti curva uno dei quali è stato creato riflettendo l'altro oppure un oggetto simmetrico. Per informazioni sulla riflessione degli oggetti, consultare "Rotazione e riflessione di oggetti" a pagina 216. Successivamente, è necessario scegliere se riflettere le modifiche in senso orizzontale (lungo una linea verticale di simmetria) o verticale (lungo una linea orizzontale di simmetria). Infine, è necessario selezionare i nodi corrispondenti appropriati affinché le modifiche vengano apportate su tutti gli oggetti selezionati.



A sinistra: due nodi corrispondenti selezionati negli oggetti curva riflessi. A destra: quando si spostano le maniglie di controllo blu, la modifica viene riflessa nelle maniglie di controllo corrispondenti (in rosso).

Per riflettere le modifiche negli oggetti curva

1 Mediante lo strumento **Puntatore**, selezionare gli oggetti curva riflessi o un oggetto curva simmetrico.

2 Fare clic sullo strumento **Modellazione**.

3 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- Pulsante **Rifletti nodi orizzontalmente**: consente di modificare i nodi corrispondenti in oggetti riflessi in senso orizzontale
- Pulsante **Rifletti nodi verticalmente**: consente di modificare i nodi corrispondenti in oggetti riflessi in senso verticale

4 Tenere premuto **MAIUSC** e selezionare i nodi corrispondenti a sinistra e a destra oppure in alto e in basso.

5 Modificare i nodi su un lato.

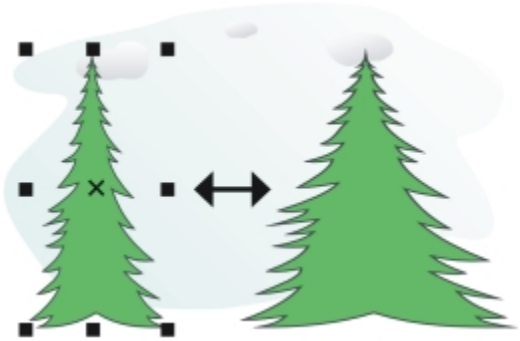
Le modifiche vengono apportate in ordine inverso ai nodi corrispondenti posti sull'altro lato.

Inclinazione e allungamento di oggetti

È possibile inclinare e allungare gli oggetti di CorelDRAW. Per inclinare un oggetto, è necessario specificare il valore in gradi dell'inclinazione desiderata. L'allungamento modifica in modo non proporzionale le dimensioni verticale e orizzontale dell'oggetto.

CorelDRAW permette anche di modificare l'inclinazione e di ridimensionare il punto di ancoraggio di un oggetto dalla sua posizione centrale predefinita.

Inclinazione orizzontale di un oggetto



Allungamento orizzontale di un oggetto

Per inclinare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Trasformazione libera**.
- Fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Trasforma**.

3 Fare clic sul pulsante **Inclinazione libera** sulla barra delle proprietà.

4 Digitare i valori nelle caselle **Angolo di inclinazione** sulla barra delle proprietà per specificare i gradi di cui si desidera inclinare orizzontalmente o verticalmente l'oggetto.

Se si desidera applicare la scalatura in base alla posizione dell'oggetto piuttosto che alle coordinate x e y, fare clic sul pulsante **Relativo all'oggetto** sulla barra delle proprietà.

È inoltre possibile inclinare un oggetto in modo interattivo mediante il trascinamento di una delle maniglie di inclinazione. Se le maniglie di inclinazione non sono visualizzate, fare clic di nuovo sull'oggetto selezionato e posizionare il puntatore del mouse sulle maniglie centrali.

È inoltre possibile accedere alle opzioni di inclinazione dalla finestra mobile **Trasformazione**, facendo clic su **Oggetto** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Inclinazione**.

Per allungare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Dimensioni**.

3 Disattivare la casella di controllo **Proporzionale**.

4 Nella finestra mobile **Trasformazioni**, digitare i valori nelle caselle seguenti:

- **O**: consente di specificare la larghezza dell'oggetto selezionato.
- **V**: consente di specificare l'altezza dell'oggetto selezionato.

5 Fare clic su **Applica**.

I nuovi valori inseriti per l'allungamento dell'oggetto costituiscono la base delle nuove proporzioni delle dimensioni orizzontale e verticale dell'oggetto. Se si attiva la casella di controllo **Proporzionale**, tutte le operazioni di ridimensionamento dell'oggetto si baseranno sulle nuove proporzioni impostate. Per ripristinare le proporzioni originali di uno a uno dell'oggetto prima di trasformarlo nuovamente, è necessario attivare la casella di controllo **Proporzionale** e reinserire i valori originali.

Per modificare proporzionalmente le dimensioni di un oggetto, attivare la casella di controllo **Proporzionale**, digitare un valore nella casella **O** o **V**, quindi premere **Invio**.

Per allungare un oggetto a partire dal centro, premere **MAIUSC** e trascinare il relativo punto di manipolazione di selezione d'angolo.

Per allungare un oggetto in incrementi del 100%, premere **CTRL** e trascinare il relativo punto di manipolazione di selezione d'angolo.

Sfumatura e sbavatura di oggetti

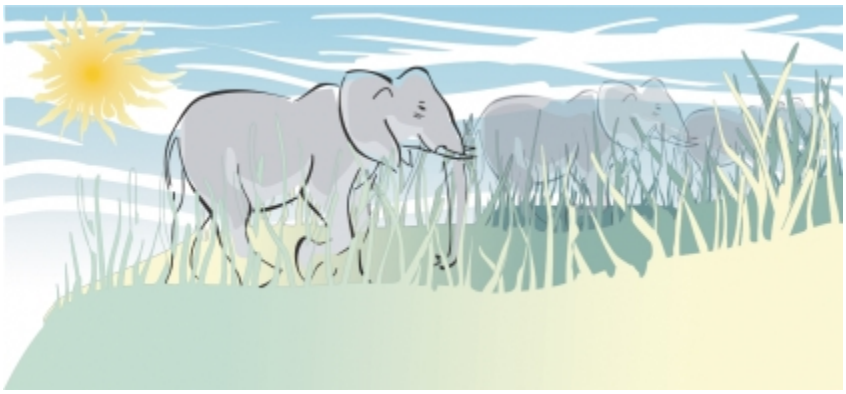
La sfumatura e la sbavatura consentono di modellare un oggetto con estensioni o rientri lungo il contorno. Con la sfumatura, le estensioni e i rientri somigliano a strisce con una larghezza leggermente variabile mentre si trascina con lo strumento **Sfumino**. Con la sbavatura, le estensioni e i rientri hanno una forma più fluida con larghezza che diminuisce mentre si trascinano con lo strumento **Sbavatura**.

Sfumatura degli oggetti

Quando si applica la sfumatura a un oggetto, è possibile controllare il limite e la forma della distorsione ogni volta che si attivano i comandi dello stilo della tavoletta grafica o che si utilizzano le impostazioni applicate a un mouse.

L'effetto sfumatura risponde sia all'angolo di rotazione o direzione che all'angolo di inclinazione dello stilo. Ruotando lo stilo si modifica l'angolo dell'effetto sfumatura, mentre inclinandolo si appiattisce la punta del pennello, variando così la forma della sfumatura. Se si utilizza il mouse, è possibile simulare la direzione e l'inclinazione dello stilo specificando valori diversi. Aumentando il valore della direzione da 0 a 359° si modifica l'angolazione del tratto pennello. Se invece si riduce da 90° a 15° l'angolo di inclinazione, è possibile modificare gradualmente la forma della sfumatura mediante l'appiattimento della punta del pennello.

La sfumatura risponde alla pressione dello stilo sulla tavoletta: applicando una pressione maggiore, si allarga la sfumatura, mentre con una pressione minore la si restringe. Se si utilizza il mouse o si desidera escludere il parametro della pressione dello stilo, è possibile inserire valori reali per simulare la pressione dello stilo sulla tavoletta grafica. Valori negativi fino a -10 permettono di creare una distorsione che si restringe, lo 0 mantiene uniforme lo spessore del tratto, mentre i valori positivi fino a 10 creano una distorsione che si espande.

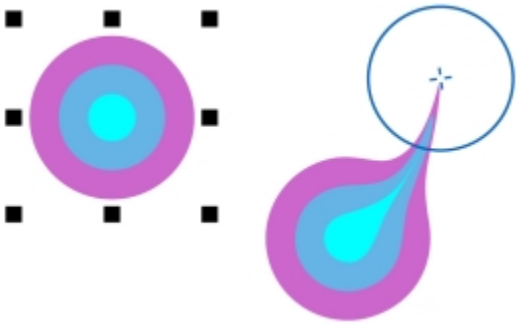


I raggi del sole e i fili d'erba sono stati creati trascinando verso l'esterno lo strumento Sfumino e le nuvole trascinandolo verso l'interno.

A prescindere dall'uso dello stilo o del mouse, è possibile specificare le dimensioni del pennino. Le dimensioni del pennino determinano la larghezza della sfumatura applicata all'oggetto.

Sbavatura di oggetti

Per controllare l'effetto di sbavatura, è possibile impostare le dimensioni del pennino del pennello e la quantità di effetto da applicare, nonché utilizzare la pressione della penna digitale. Quando si esegue la sbavatura di oggetti, è possibile utilizzare curve attenuate o con angoli acuti.



Sbavatura di un oggetto

Per sfumare un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Sfumino**.

3 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Per sfumare la parte interna di un oggetto, fare clic sulla parte esterna e trascinare verso l'interno.
- Per sfumare la parte esterna di un oggetto, fare clic sulla parte interna e trascinare verso l'esterno.

Operazioni aggiuntive

Modificare le dimensioni del pennino	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** nella barra proprietà.
Modificare le dimensioni del pennino mentre si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà e applicare pressione allo stilo.
Allargare o restringere la sfumatura	Digitare un valore compreso tra -10 e 10 nella casella **Asciutto** della barra delle proprietà.
Specificare la forma della sfumatura	Digitare un valore compreso tra 15 e 90 nella casella **Inclinazione** della barra delle proprietà.
Modificare la forma della sfumatura mentre si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Fare clic sul pulsante **Inclinazione penna** nella barra delle proprietà.
Specificare l'angolo della forma del pennino per la sfumatura	Digitare un valore compreso tra 0 e 359 nella casella **Angolo di rotazione** della barra delle proprietà.
Modificare l'angolo della forma del pennino per la sfumatura mentre si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Fare clic sul pulsante **Angolo di rotazione penna** nella barra proprietà.

Non è possibile applicare l'effetto sfumatura a oggetti Internet o incorporati, immagini collegate, griglie, maschere, oggetti con riempimento reticolo oppure oggetti a cui sono stati applicati effetti fusione e contorno.

Per ottenere i valori minimo e massimo per i comandi di sfumatura, fare clic con il pulsante destro del mouse sul comando nella barra delle proprietà e selezionare **Impostazioni**.

Per eseguire la sbavatura di un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Sbavatura**.

3 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Per eseguire la sbavatura della parte esterna di un oggetto, fare clic all'esterno dell'oggetto, vicino al bordo, e trascinare verso l'esterno.
- Per eseguire la sbavatura della parte interna di un oggetto, fare clic all'interno dell'oggetto, vicino al bordo, e trascinare verso l'interno.

Operazioni aggiuntive

Modificare le dimensioni del pennino	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** della barra delle proprietà.
Impostare la quantità di sbavatura	Digitare un valore nella casella **Pressione**.
Utilizzare la pressione di una penna digitale per controllare la quantità di sbavatura	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.
Utilizzare curve attenuate quando si esegue la sbavatura	Fare clic sul pulsante **Attenua sbavatura**.
Utilizzare curve con angoli netti quando si esegue la sbavatura	Fare clic sul pulsante **Sbavatura a punta**.

La differenza tra una sbavatura attenuata e una sbavatura a punta si nota soltanto con valori di Pressione elevati.

Applicazione di distorsione agli oggetti

L'effetto ruvidità permette di applicare bordi frastagliati o appuntiti agli oggetti, comprese linee, curve e testo. È possibile controllare le dimensioni, l'angolazione, la direzione e il numero degli avvallamenti sia che si attivi lo stilo della tavoletta grafica sia che si applichino le impostazioni al mouse.

L'effetto ruvidità è determinato dai movimenti dello stilo della tavoletta grafica, in base a impostazioni fisse, o dall'applicazione di picchi perpendicolari alla linea. L'inclinazione dello stilo in avvicinamento o in allontanamento dalla superficie della tavoletta grafica permette rispettivamente di aumentare e ridurre le dimensioni dei picchi. Se si utilizza il mouse, è possibile specificare un angolo di inclinazione da 1 a 90°. È possibile inoltre determinare la direzione dei picchi modificando l'angolo di rotazione (o direzione) dello stilo durante l'applicazione dell'effetto ruvidità all'oggetto. Quando si utilizza il mouse, è possibile specificare un angolo di direzione da 0 a 359°. È possibile inoltre aumentare o ridurre il numero di picchi applicati direttamente durante l'operazione di trascinamento.

L'effetto ruvidità risponde inoltre alla pressione dello stilo sulla tavoletta. Maggiore è la pressione applicata e più elevato sarà il numero di picchi creati nell'area alla quale viene applicato l'effetto ruvidità. Se si utilizza il mouse, è possibile specificare valori che simulano la pressione dello stilo.

È possibile modificare anche le dimensioni del pennino.

L'effetto ruvido permette di applicare avvallamenti o picchi a parti di un contorno o di un tracciato.

Per applicare ruvidità a un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Distorsione**.

3 Posizionare il puntatore sull'area del contorno alla quale applicare l'effetto, fare clic e trascinare lungo il contorno per distorcerlo.

Operazioni aggiuntive

Specificare le dimensioni dei picchi dell'effetto	Digitare un valore compreso tra 0,01 e 2,0 nella casella **Dimensioni del pennino** sulla barra delle proprietà.
Modificare il numero di picchi nell'area cui è applicato l'effetto	Digitare un valore compreso tra 1 e 10 nella casella **Frequenza di picchi** nella barra delle proprietà.
Modificare il numero di picchi nell'area cui è applicato l'effetto quando si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.
Specificare l'altezza dei picchi dell'effetto	Digitare un valore compreso tra 0 e 90 nella casella **Inclinazione** della barra delle proprietà.
Aumentare il numero di picchi durante il trascinamento	Digitare un valore compreso tra -10 e 10 nella casella **Asciutto** della barra delle proprietà.
Modificare l'altezza dei picchi quando si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Fare clic sul pulsante **Inclinazione penna** nella barra delle proprietà.
Specificare la direzione dei picchi dell'effetto	Scegliere **Direzione fissa** dalla casella di riepilogo **Direzione picchi**. Digitare un valore compreso tra 0 e 359 nella casella **Angolo di rotazione** della barra delle proprietà.
Modificare la direzione dei picchi mentre si utilizza lo stilo della tavoletta grafica	Scegliere **Impostazione stilo** dalla casella di riepilogo **Direzione picchi** della barra delle proprietà.
Creare picchi perpendicolari al tracciato o al contorno	Scegliere **Automatica** dalla casella di riepilogo **Direzione picchi** della barra delle proprietà.

Gli oggetti ai quali sono applicate distorsioni, involucri e prospettiva vengono convertiti in oggetti curva prima dell'applicazione dell'effetto ruvidità.

Per fare in modo che l'angolo di inclinazione e di direzione rispondano allo stilo della tavoletta grafica, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto cui è applicato l'effetto ruvidità, quindi selezionare un comando del sottomenu.

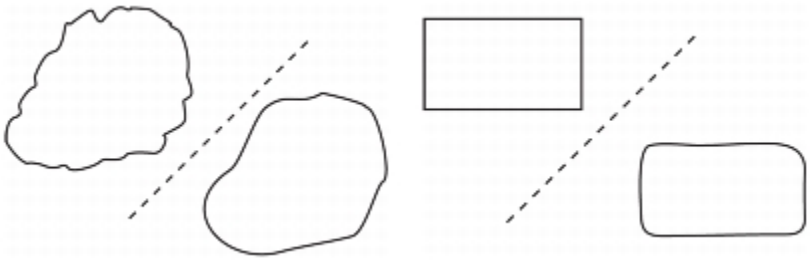
Per ottenere i valori minimo e massimo per i comandi di ruvidità, fare clic con il pulsante destro del mouse sul comando nella barra delle proprietà e selezionare **Impostazioni**.

Oggetti di attenuazione

Per rimuovere i bordi frastagliati e ridurre il numero di nodi, è possibile attenuare gli oggetti curvi. In alternativa, è possibile attenuare le forme, come rettangoli o poligoni, per creare un aspetto organico come se fosse disegnato a mano.

Per controllare l'effetto di attenuazione, è possibile variare le dimensioni del pennino e la velocità di applicazione dell'effetto, nonché utilizzare la pressione della penna digitale.

Testo convertito in curve (in alto) e lo stesso testo attenuato con lo strumento Attenua (in basso)



Attenuazione bordi frastagliati (a sinistra); aspetto organico per le forme (a destra)

Per attenuare un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Attenua**.

3 Trascinare lungo il bordo dell'oggetto.

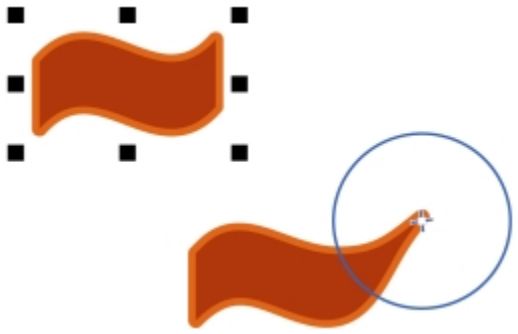
Operazioni aggiuntive

Impostare le dimensioni del pennino del pennello	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** della barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive	
	Per modificare le dimensioni del pennino, è possibile anche trascinare nella finestra del documento tenendo premuto il tasto **MAIUSC**. Trascinare verso il centro del pennino per ridurre le dimensioni oppure allontanarsi per aumentarle.
Impostare la velocità dell'effetto di attenuazione	Digitare un valore nella casella **Velocità** 20. È anche possibile tenere premuto **ALT** e trascinare per visualizzare il dispositivo di scorrimento su schermo e impostare la velocità dell'effetto di attenuazione interattivamente.
Utilizzare la pressione di una penna digitale per controllare l'effetto	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.

Modellazione di oggetti con l'avvicinamento o l'allontanamento di nodi

Gli strumenti **Avvicina** e **Allontana** consentono di modellare gli oggetti avvicinando o allontanando i nodi. Per controllare l'effetto di modellazione, è possibile impostare le dimensioni del pennino e la velocità alla quale i nodi vengono avvicinati o allontanati, nonché utilizzare la pressione della penna digitale.



Utilizzo dello strumento Avvicina per modellare un oggetto

Utilizzo dello strumento Allontana per modellare un oggetto

Per modellare un oggetto avvicinando i nodi

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Avvicina** .

3 Fare clic all'interno o all'esterno dell'oggetto, vicino al bordo, e tenere premuto il pulsante del mouse per rimodellare il bordo. Per un effetto più pronunciato, trascinare tenendo premuto il pulsante del mouse.

Operazioni aggiuntive

Impostare le dimensioni del pennino del pennello	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** della barra delle proprietà. Per modificare le dimensioni del pennino, è possibile anche trascinare nella finestra del documento tenendo premuto il tasto MAIUSC. Trascinare verso il centro del pennino per ridurre il raggio oppure allontanarsi per aumentarlo.
Impostare la velocità di avvicinamento	Digitare un valore nella casella **Velocità**.
Utilizzare la pressione di una penna digitale per controllare l'effetto	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.

Per modellare un oggetto allontanando i nodi

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** .

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Allontana** .

3 Fare clic all'interno o all'esterno dell'oggetto, vicino al bordo, e tenere premuto il pulsante del mouse per rimodellare il bordo. Per un effetto più pronunciato, trascinare tenendo premuto il pulsante del mouse.

Operazioni aggiuntive

Impostare il raggio del pennino	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** della barra delle proprietà. Per modificare il raggio del pennino, è possibile anche trascinare nella finestra del documento tenendo premuto il tasto **MAIUSC**. Trascinare verso il centro del pennino per ridurre il raggio oppure allontanarsi per aumentarlo.
Impostare la velocità dell'effetto di allontanamento	Digitare un valore nella casella **Velocità**.
Utilizzare la pressione di una penna digitale per controllare l'effetto	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.

Applicazione di effetti di distorsione

Tre effetti di distorsione consentono di modificare la forma degli oggetti:

Effetto di distorsione	Descrizione
Schiaccia e allunga	Permette di schiacciare i bordi dell'oggetto o di allungarli verso l'esterno.
Zipper	Consente di creare contorni appuntiti e dentellati per i bordi dell'oggetto. Per questo effetto è possibile definire i parametri di ampiezza e frequenza.

Effetto di distorsione	Descrizione
Turbine	Permette di ruotare l'oggetto e creare un effetto vortice. È possibile scegliere la direzione del vortice, nonché il grado e la quantità di rotazione.

Da sinistra a destra: immagine originale; distorsioni Zipper e Turbine applicate; distorsione Allunga applicata

Quando si applica una distorsione a un oggetto, per modificare l'oggetto è sufficiente variare il centro di distorsione. Questo punto è identificato da una maniglia a forma di rombo attorno al quale appare la distorsione. È simile a un compasso, con la mina che si muove attorno a una punta fissa. Il centro della distorsione può essere collocato in qualsiasi punto della finestra di disegno, oppure al centro dell'oggetto in modo che la distorsione risulti distribuita uniformemente e la forma dell'oggetto vari in relazione al centro.

Per creare un effetto ancora più marcato, applicare una nuova distorsione a un oggetto distorto in precedenza. L'effetto della distorsione originale verrà mantenuto anche se si applica, ad esempio, una distorsione Zipper su una distorsione Turbine. CorelDRAW permette inoltre di rimuovere e copiare gli effetti di distorsione.

Per distorcere un oggetto

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Distorci** .

2 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti e specificare le impostazioni desiderate:
- **Distorsione Schiaccia e allunga**
- **Distorsione Zipper**
- **Distorsione Turbine**

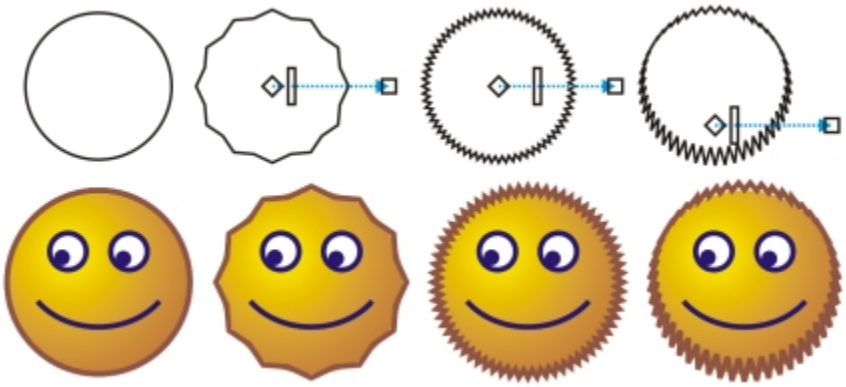
3 Fare clic nel punto in cui posizionare il centro della distorsione e trascinare finché l'oggetto non assume la forma desiderata.

Operazioni aggiuntive

Modificare il centro della distorsione	Trascinare la maniglia a forma di rombo in una nuova posizione.
Regolare il numero di punti di una distorsione Zipper	Portare il dispositivo di scorrimento al centro della maniglia di distorsione.
Applicare una distorsione predefinita	Scegliere una preimpostazione di distorsione dalla casella di riepilogo **Preimpostazione** sulla barra delle proprietà.
Applicare più distorsioni all'oggetto	Fare clic su un altro tipo di distorsione nella barra proprietà, fare clic su un oggetto e trascinare.

È possibile riapplicare l'effetto a oggetti distorti.

Per centrare una distorsione, fare clic sul pulsante **Centra distorsione** nella barra delle proprietà.



È possibile utilizzare i comandi vettoriali interattivi per modificare un effetto di distorsione. In alto a sinistra: effetto Zipper applicato al cerchio. Parte superiore destra: effetti Zipper con applicata frequenza superiore (più picchi). In basso: risultati dell'applicazione di effetti zipper.

Per rimuovere una distorsione

1 Selezionare un oggetto distorto.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella distorsione**.

Rimuovendo la distorsione con questo sistema si cancella l'ultima distorsione applicata.

È inoltre possibile rimuovere una distorsione facendo clic sul pulsante **Cancella distorsione** nella barra delle proprietà.

Per copiare una distorsione

1 Selezionare l'oggetto sul quale copiare la distorsione.

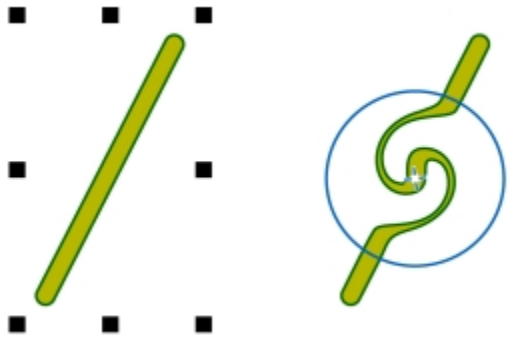
2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Copia effetto** ▸ **Distorsione da**.

3 Fare clic su un oggetto distorto.

Per copiare l'effetto è possibile utilizzare anche lo strumento **Contagocce** . Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Aggiunta di effetti vortice

È possibile aggiungere effetti vortice agli oggetti. È possibile impostare il raggio, la velocità e la direzione degli effetti vortice, nonché utilizzare la pressione della penna digitale per modificare l'intensità dell'effetto vortice.



Aggiunta di effetti vortice

Per aggiungere un effetto vortice a un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** .

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Vortice** .

3 Fare clic sul bordo dell'oggetto e tenere premuto il pulsante del mouse fino a raggiungere le dimensioni desiderate per il vortice. Per posizionare e rimodellare il vortice, è possibile trascinare tenendo premuto il pulsante del mouse.

Operazioni aggiuntive

Impostare il raggio dell'effetto vortice	Digitare un valore nella casella **Dimensioni pennino** della barra delle proprietà.
Impostare la velocità di applicazione dell'effetto vortice	Digitare un valore compreso tra 1 e 100 nella casella **Velocità** della barra delle proprietà.
Impostare la direzione dell'effetto vortice	Fare clic sul pulsante **Vortice antiorario** o **Vortice orario** .
Utilizzare la pressione di una penna digitale per controllare l'intensità dell'effetto vortice	Fare clic sul pulsante **Pressione della penna** nella barra delle proprietà.

Modellazione di oggetti mediante involucri

CorelDRAW permette di modellare gli oggetti, comprese le linee, il testo grafico e i riquadri di testo in paragrafi mediante l'applicazione di involucri. Gli involucri sono costituiti da più nodi che è possibile spostare per modellare l'involucro e di conseguenza modificare la forma dell'oggetto. È possibile applicare un involucro di base corrispondente alla forma di un oggetto oppure optare per un involucro preimpostato. Dopo aver applicato un involucro ad un oggetto lo si può modificare oppure si può inserire un nuovo involucro per proseguire le modifiche alla forma dell'oggetto. CorelDRAW consente inoltre di copiare e rimuovere gli involucri.

È possibile modificare l'involucro mediante l'aggiunta e il posizionamento dei relativi nodi. L'aggiunta di nodi garantisce un maggior controllo sulla forma dell'oggetto contenuto nell'involucro. CorelDRAW permette di eliminare i nodi, spostare più nodi contemporaneamente, cambiare il tipo di nodi e trasformare il segmento di un involucro da linea a curva. Per ulteriori informazioni sui diversi tipi di nodi, consultare "Uso di oggetti curva" a pagina 139.

È possibile modificare la modalità di mappatura di un involucro per specificare le modalità di adattamento dell'oggetto all'involucro. Ad esempio, si può allungare un oggetto per adattarlo alle dimensioni base dell'involucro, quindi applicare la modalità di mappatura orizzontale per comprimerlo in orizzontale in modo che si adatti alla forma dell'involucro.

Per applicare un involucro

1 Selezionare un oggetto.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Involucro**.

3 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Modalità Linea retta**: crea involucri basati su linee rette e aggiunge una dimensione prospettica agli oggetti
- **Modalità Arco singolo**: crea involucri con una forma ad arco su un lato, conferendo agli oggetti un aspetto concavo o convesso
- **Modalità Arco doppio**: crea involucri con una forma ad S su uno o più lati
- **Modalità non vincolata**: consente di creare involucri di forma libera che permettono di modificare le proprietà dei nodi, aggiungerli ed eliminarli

4 Fare clic sull'oggetto.

5 Trascinare i nodi per modellare l'involucro.

Per ripristinare l'involucro, premere **Esc** prima di rilasciare il mouse.

Operazioni aggiuntive

Applicare un involucro preimpostato	Fare clic sul pulsante **Aggiungi preimpostazione** nella barra proprietà e fare clic su una forma involucro.
Applicare un involucro ad un oggetto che possiede già un involucro	Fare clic sul pulsante **Aggiungi nuovo involucro** nella barra proprietà e trascinare i nodi per modificare la forma dell'involucro.
Rimuovere un involucro	Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella involucro**.

Inoltre, è possibile creare un involucro dalla finestra mobile **Estrusione** (**Effetti** ▸ **Involucro**).

Per impedire la conversione in curve delle linee rette dell'oggetto, attivare il pulsante **Conserva linee** nella barra delle proprietà.

Per copiare un involucro

1 Selezionare un oggetto sul quale copiare l'involucro.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Copia effetto** ▸ **Involucro da**.

3 Selezionare l'oggetto da cui copiare l'involucro.

Per copiare un involucro è possibile anche selezionare un oggetto, fare clic sul pulsante **Copia proprietà involucro** nella barra delle proprietà, quindi selezionare l'oggetto con l'involucro da copiare.

Per copiare un involucro è possibile utilizzare anche lo strumento **Contagocce**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per modificare i nodi e i segmenti di un involucro

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Involucro**.

2 Fare clic su un oggetto a cui è applicato un involucro.

3 Fare doppio clic sull'involucro per aggiungere un nodo, oppure fare doppio clic su un nodo per eliminarlo.

Operazioni aggiuntive

Spostare diversi involucri contemporaneamente	Fare clic sul pulsante **Modalità non vincolata** nella barra delle proprietà, selezionare con il perimetro di selezione i nodi da spostare e trascinare i nodi nella nuova posizione.
Selezionare più nodi con un perimetro di selezione	Sulla barra delle proprietà, scegliere l'opzione **Rettangolare** dalla casella di riepilogo delle **modalità di selezione**, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare.
Selezionare più nodi con un perimetro di selezione a mano libera	Sulla barra delle proprietà, scegliere l'opzione **Mano libera** dalla casella di riepilogo delle **modalità di selezione**, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare.
Spostare nodi opposti fra loro della stessa distanza e nella stessa direzione	Premere **Ctrl**, selezionare due nodi opposti e trascinarli in una nuova posizione.
Spostare nodi opposti fra loro della stessa distanza e nella stessa direzione	Fare clic sul pulsante **Modalità Arco singolo** o **Modalità Arco doppio** nella barra delle proprietà, in modo che compaia sollevato, tenere premuto **MAIUSC** e trascinare uno dei nodi nella nuova posizione.
Modificare un tipo di nodo dell'involucro	Fare clic sul pulsante **Modalità non vincolata** nella barra delle proprietà, in modo che compaia premuto, e fare clic sul pulsante **Nodo a cuspide**, **Nodo arrotondato**, o **Nodo simmetrico**.
Trasformare un segmento di involucro in una linea retta o in una curva	Fare clic sul pulsante **Modalità non vincolata** nella barra proprietà in modo che appaia premuto, fare clic su un segmento di linea, quindi fare clic sul pulsante **Converti in linea** o sul pulsante **Converti in curva**.

Per modificare la modalità di mappatura

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Involucro**.

2 Fare clic su un oggetto a cui è applicato un involucro.

3 Nella barra delle proprietà, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Modalità mappatura**:

- **Orizzontale**: allunga l'oggetto per adattarlo alle dimensioni base dell'involucro, quindi lo comprime in senso orizzontale per adattarlo alla forma dell'involucro
- **Originale**: mappa i punti di manipolazione dell'angolo della casella di selezione dell'oggetto sui nodi dell'angolo dell'involucro. Gli altri nodi vengono mappati in modo lineare lungo il bordo del riquadro di selezione dell'oggetto.
- **Modellato**: mappa i punti di manipolazione dell'angolo della casella di selezione dell'oggetto sui nodi dell'angolo dell'involucro
- **Verticale**: allunga l'oggetto per adattarlo alle dimensioni base dell'involucro, poi comprime l'oggetto in senso verticale per adattarlo alla forma dell'involucro

4 Trascinare i nodi o le maniglie di controllo.

Dopo aver applicato un involucro, non è possibile modificare la modalità mappatura dei riquadri di testo in paragrafi.

Ritaglio, suddivisione e cancellazione di oggetti

È possibile ritagliare, suddividere e cancellare parti di oggetti.

Ritaglio di oggetti

La funzione di ritaglio consente di rimuovere aree indesiderate da oggetti e immagini importate, eliminando la necessità di separare oggetti raggruppati, dividere gruppi collegati o convertire oggetti in curve. È possibile ritagliare oggetti vettoriali e bitmap.

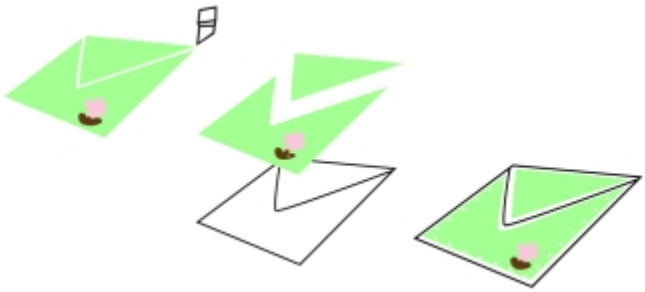
Ritaglio di oggetti

Durante un'operazione di ritaglio degli oggetti, si definisce un'area rettangolare (area di ritaglio) da mantenere. Le parti di oggetto esterne all'area di ritaglio vengono rimosse. È possibile specificare la posizione e le dimensioni esatte dell'area di ritaglio, nonché ruotarla, ridimensionarla o rimuoverla definitivamente.

È possibile ritagliare solo gli oggetti selezionati senza influenzare altri oggetti all'interno del disegno oppure ritagliare tutti gli oggetti presenti sulla pagina di disegno. In entrambi i casi, il testo modificato e gli oggetti modellati vengono automaticamente convertiti in curve.

Suddivisione di oggetti

È possibile suddividere un oggetto bitmap o vettoriale in due e rimodellarlo completamente ridisegnandone il tracciato. È possibile suddividere un oggetto chiuso lungo una linea retta o dentellata. CorelDRAW consente di scegliere se suddividere un oggetto in due, oppure mantenerlo come oggetto unico composto da due o più sottotracciati. È possibile specificare se chiudere i tracciati automaticamente o se tenerli aperti.



Da sinistra a destra: Lo strumento Coltello consente di creare due oggetti separati dal rettangolo verde. Quindi, i due oggetti vengono spostati in un oggetto nero senza riempimento per creare un involucro.

Cancellazione di parti di oggetti

CorelDRAW consente di cancellare le parti indesiderate di oggetti bitmap e vettoriali. Lo strumento **Gomma** funziona nello stesso modo della gomma per matita, rimuovendo qualsiasi parte dell'immagine su cui si fa clic e che si trascina. La cancellazione automatica chiude i tracciati interessati e converte gli oggetti in curve. Se si cancellano linee di collegamento, CorelDRAW non crea nuovi oggetti, ma semplicemente sottotracciati separati.

È inoltre possibile eliminare segmenti di linee virtuali, corrispondenti a parti di oggetti che si sovrappongono. Ad esempio, si può eliminare un ciclo in una linea che interseca se stessa o cicli in segmenti di linee su cui si sovrappongono due o più oggetti.

Per ritagliare oggetti

1 Selezionare gli oggetti da ritagliare.
Se non viene selezionato alcun oggetto nella pagina di disegno, verranno ritagliati tutti gli oggetti.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ritaglia** .

3 Trascinare per definire un'area di ritaglio.

4 Fare doppio clic all'interno dell'area di ritaglio.

Operazioni aggiuntive

Specificare la posizione esatta dell'area di ritaglio	Digitare i valori nelle caselle **Posizione ritaglio** sulla barra delle proprietà, quindi premere **Invio**.
Specificare le dimensioni esatte dell'area di ritaglio	Digitare i valori nelle caselle **Dimensioni ritaglio** sulla barra delle proprietà, quindi premere **Invio**.
Ruotare l'area di ritaglio	Digitare i valori nella casella **Angolo di rotazione**.
Rimuovere l'area di ritaglio	Fare clic sul pulsante **Cancella area di ritaglio**.

Gli oggetti posti su livelli bloccati, nascosti, Griglia o Guide non possono essere ritagliati. Inoltre, non è possibile ritagliare oggetti OLE e Internet, rollover o il contenuto degli oggetti PowerClip.

Durante un'operazione di ritaglio, i gruppi collegati coinvolti, come contorni, fusioni ed estrusioni vengono automaticamente separati.

È possibile spostare, ruotare e ridimensionare l'area di ritaglio in modo interattivo analogamente a qualsiasi altro oggetto. Per spostare l'area di ritaglio, trascinarla in una nuova posizione. Per ridimensionare l'area di ritaglio, trascinare uno dei suoi punti di manipolazione . Per ruotare l'area di ritaglio, fare clic al suo interno e trascinare un punto di manipolazione .

Premere **Esc**, per rimuovere l'area di ritaglio.

Per suddividere un oggetto

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Coltello** .

2 Posizionare lo strumento **Coltello** sul contorno dell'oggetto in cui fare iniziare il taglio.
Il puntatore dello strumento **Coltello** assume una posizione verticale se posizionato correttamente.

3 Fare clic sul contorno per iniziare il taglio.

4 Posizionare lo strumento **Coltello** nel punto del contorno dell'oggetto in cui terminare il taglio e fare di nuovo clic.

Operazioni aggiuntive

Suddividere un oggetto lungo una linea a mano libera	Fare clic nel punto in cui fare iniziare il taglio e trascinare fino al punto in cui farlo terminare.
Suddividere un oggetto lungo una linea Bézier	Tenere premuto **Maiusc**, fare clic nel punto in cui si desidera iniziare a tagliare un oggetto, trascinare la maniglia di controllo nel punto in cui si desidera posizionare il nodo successivo, quindi fare clic. Continuare a fare clic per aggiungere altri segmenti retti alla linea. Per aggiungere un segmento curvo, posizionare il puntatore del mouse nel punto desiderato, fare clic e trascinare per modellare la curva. Per vincolare la linea ad incrementi di 15 gradi, tenere premuto **Maiusc** + **Ctrl**.

Operazioni aggiuntive

Suddividere un oggetto in due sottotracciati	Fare clic sul pulsante **Mantenere come singolo oggetto** nella barra delle proprietà.
Suddividere un oggetto mantenendo solo una parte	Fare clic sul contorno dell'oggetto da cui iniziare a tagliare, quindi fare clic sul punto in cui terminare il taglio. Premere una volta **Tab** oppure due volte finché non viene selezionata solo la parte dell'oggetto da conservare, quindi fare clic.

Per impostazione predefinita, gli oggetti vengono suddivisi in due e i tracciati vengono chiusi automaticamente.

L'uso dello strumento **Coltello** su un oggetto selezionato rende l'oggetto stesso un oggetto curva.

Per cancellare parti di un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Gomma**.

3 Trascinare sull'oggetto.

Operazioni aggiuntive

Modificare le dimensioni della punta della gomma	Digitare un valore nella casella relativa alle **Dimensioni pennino** nella barra delle proprietà e premere **INVIO**.
Modificare la forma della punta della gomma	Fare clic su **Pennino arrotondato** o sul pulsante **Pennino quadrato** nella barra delle proprietà.
Mantenere tutti i nodi dell'area cancellata	Disattivare il pulsante **Riduci nodi** nella barra delle proprietà.

Alla cancellazione di parti degli oggetti, tutti i tracciati interessati vengono chiusi.

È possibile cancellare linee rette facendo clic nel punto iniziale e nel punto finale da cancellare. Tenere premuto **CTRL** per vincolare l'angolazione della linea.

È inoltre possibile cancellare un'area dell'oggetto selezionato facendo doppio clic sull'area con lo strumento **Gomma**.

Per eliminare un segmento di linea virtuale

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Elimina segmento virtuale**.

2 Posizionare il puntatore sul segmento di linea da eliminare.
Il puntatore dello strumento **Elimina segmento virtuale** assume una posizione verticale se posizionato correttamente.

3 Fare clic sul segmento di linea.

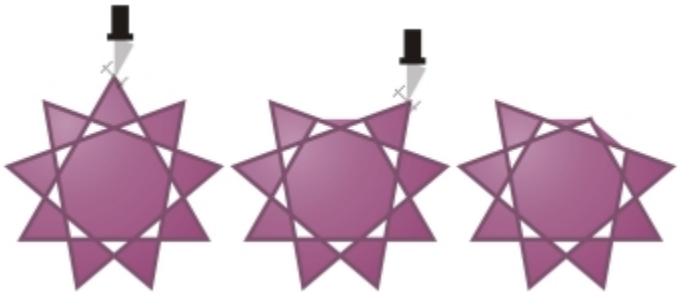
Per eliminare più segmenti di linea contemporaneamente, fare clic e trascinare con il puntatore per definire un perimetro di selezione intorno a tutti i segmenti di linea da eliminare.

Operazioni aggiuntive

Eliminare più segmenti di linea contemporaneamente	Trascinare il puntatore per racchiudere o intersecare tutti i segmenti di destinazione.
Eliminare un segmento di linea virtuale che interseca una curva	Tenere premuto **ALT** e trascinare per tracciare una curva.

Operazioni aggiuntive	
Saldare segmenti di linea	Tenere premuto **Maiusc** e fare clic sui due punti finali sovrapposti. È inoltre possibile tenere premuti i tasti **Alt** + **Maiusc** e trascinare per selezionare con un perimetro di selezione i nodi sovrapposti.

Lo strumento **Elimina segmento virtuale** non ha effetto sui gruppi collegati, come le ombre discendenti, il testo o le immagini.



Eliminazione dei segmenti di linee virtuali

Ritaglio di oggetti

Il ritaglio consente di creare oggetti irregolari mediante la rimozione delle aree sovrapposte ad altri oggetti. È possibile ritagliare quasi tutti i tipi di oggetto, compresi i cloni, gli oggetti su livelli diversi e i singoli oggetti con linee di intersezione. Tuttavia, non è possibile ritagliare testo in paragrafi, quote oppure originali di cloni.

Prima di ritagliare gli oggetti, è necessario stabilire quale oggetto ritagliare (oggetto obiettivo) e quale oggetto utilizzare per eseguire il ritaglio (oggetto sorgente). Ad esempio, se si crea un ritaglio a forma di stella da un oggetto quadrato, la stella è l'oggetto sorgente perché viene utilizzata per ritagliare il quadrato. Il quadrato, a sua volta, costituisce l'oggetto obiettivo perché è quello da ritagliare. L'oggetto sorgente ritaglia la parte dell'oggetto obiettivo a cui si sovrappone.

L'oggetto obiettivo conserva gli attributi di riempimento e contorno. Ad esempio, se si taglia un rettangolo sovrapposto da un cerchio si rimuove l'area del rettangolo coperta dal cerchio fino a creare una nuova forma irregolare.

CorelDRAW consente di ritagliare gli oggetti in vari modi. È possibile utilizzare l'oggetto in primo piano come oggetto sorgente per ritagliare l'oggetto che si trova dietro di esso, o viceversa. È inoltre possibile rimuovere le aree nascoste degli oggetti sovrapposti, in modo che rimangano nel disegno solo le aree visibili. Rimuovendo le aree nascoste è possibile ridurre le dimensioni del file quando si convertono gli elementi grafici vettoriali in bitmap.

Il ritaglio può essere utilizzato per ridurre il numero di oggetti di un disegno. Invece di aggiungere occhi e puntini all'insetto, alcune aree (mostrate a sinistra in grigio) sono ritagliate per rivelare lo sfondo nero (a destra).

La lettera "A" è l'oggetto in primo piano utilizzato per ritagliare l'oggetto sottostante. Nel logo (a destra), viene creata una silhouette parziale della lettera.

Per ritagliare un oggetto

1 Selezionare gli oggetti sorgente.

2 Tenere premuto **Maiusc,** quindi fare clic sull'oggetto obiettivo.

3 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Taglia**.

Se si usa un perimetro di selezione per selezionare gli oggetti, CorelDRAW taglia l'oggetto selezionato situato più in basso. Se si selezionano più oggetti singolarmente, viene ritagliato l'ultimo oggetto selezionato.

È inoltre possibile ritagliare gli oggetti selezionando con un perimetro di selezione gli oggetti sorgente e obiettivo e facendo clic sul pulsante **Taglia** nella barra delle proprietà.

Per ritagliare oggetti in primo piano o in secondo piano

1 Selezionare con il perimetro di selezione gli oggetti sorgente e obiettivo.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** e selezionare una delle opzioni seguenti:

- **Fronte meno retro**: rimuove l'oggetto sottostante da quello in primo piano
- **Retro meno fronte**: consente di rimuovere l'oggetto in primo piano da quello sottostante.

È possibile ritagliare l'oggetto di controllo di un oggetto PowerClip in modo che l'oggetto all'interno di quest'ultimo assuma la nuova forma del contenitore PowerClip. Per informazioni sugli oggetti PowerClip, consultare "Creazione di oggetti PowerClip" a pagina 170.

Gli oggetti collegati, quali ombre discendenti, testo su tracciato, supporto artistico, fusioni, contorni ed estrusioni vengono convertiti in oggetti curva prima del taglio.

Per ritagliare aree sovrapposte tra gli oggetti

1 Selezionare con il perimetro di selezione gli oggetti da ritagliare.

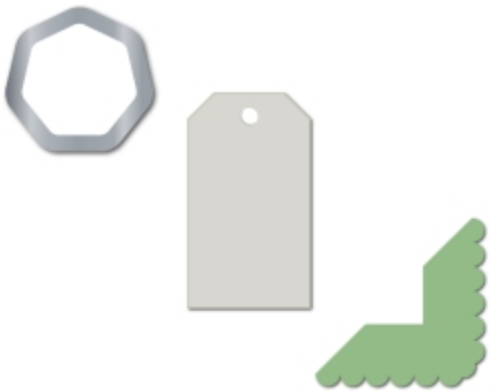
2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Semplifica**.

È possibile ritagliare l'oggetto di controllo di un oggetto PowerClip in modo che l'oggetto all'interno di quest'ultimo assuma la nuova forma.

Gli oggetti collegati, quali ombre discendenti, testo su tracciato, supporto artistico, fusioni, contorni ed estrusioni vengono convertiti in oggetti curva prima del taglio.

Sagoma, smerlatura e smusso di angoli

È possibile sagomare, smerlare o smussare gli angoli di un oggetto curva, sia che derivi da una forma, da linee, da testo o bitmap. La sagoma produce angoli arrotondati, la smerlatura arrotonda e inverte l'angolo per creare un intaglio, infine lo smusso consente di smussare un angolo fino a farlo apparire piatto. CorelDRAW consente di visualizzare in anteprima gli angoli prima di applicarvi le modifiche. Per informazioni sulla modifica degli angoli dei quadrati e dei rettangoli, consultare "Disegno di rettangoli e quadrati " a pagina 127.

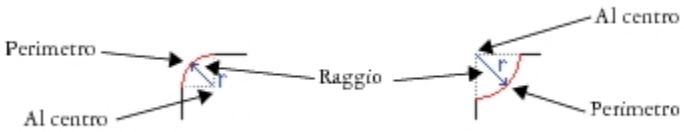


Sagoma, smerlatura e smusso di angoli applicati a varie forme.

Se si modificano gli angoli di una forma non curva, la forma viene automaticamente convertita in curve. Se non vengono selezionati nodi singoli, le modifiche verranno applicate a tutti gli angoli. Tuttavia, è necessario convertire un oggetto in curve manualmente mediante il comando **Converti in curve** prima di poter selezionare nodi singoli. Non è possibile sagomare, smerlare o smussare una curva attenuata o simmetrica; l'angolo deve essere creato da due segmenti dritti o curvi che si intersecano in un angolo inferiore a 180 gradi.

Impostazione di valori delle dimensioni della sagoma, della smerlatura e dello smusso di angoli

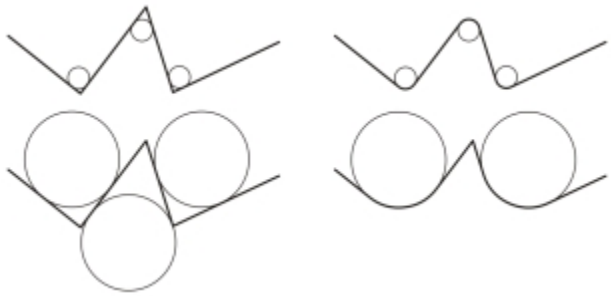
È necessario specificare il raggio dell'angolo per determinare le dimensioni di un angolo sagomato o arrotondato. Il raggio viene misurato dal centro della curva al suo perimetro. Valori superiori del raggio producono angoli più arrotondati oppure più smussati.



Da sinistra a destra, è possibile visualizzare il raggio di un angolo sagomato e quello di un angolo smerlato.

Il valore delle dimensioni per smussare un angolo rappresenta la distanza per impostare il punto di inizio dello smusso in base all'angolo originale. Valori delle dimensioni dell'angolo superiori producono un bordo smussato più lungo.

Quando il valore di sagoma, smerlatura o smusso è troppo elevato, l'operazione non è applicabile agli angoli. Ciò si verifica quando i segmenti delle linee non sono sufficientemente lunghi per impostare il raggio o la distanza di smusso. Quando si impostano i valori per queste operazioni, bisogna considerare che sebbene all'inizio dell'operazione la lunghezza dei segmenti linea possa apparire sufficiente, essa si riduce non appena i valori di smusso o del raggio vengono applicati a tutto l'oggetto.



In questo esempio, i cerchi rappresentano le impostazioni del raggio di sagoma. La riga superiore mostra le sagome a sinistra e i risultati sulla destra. La riga inferiore mostra le sagome proposte a sinistra; tuttavia, nei risultati a destra, non tutti gli angoli dispongono di una sagoma. Dopo aver applicato la prima sagoma, non è possibile sagomare l'angolo successivo poiché il segmento linea non è sufficientemente lungo. Questo angolo risulta interrotto e l'angolo finale sarà sagomato.

Per modificare gli angoli di un oggetto mediante sagoma o smerlatura

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare l'oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Sagoma/Smerlatura/Smusso**.
3. Nella finestra mobile **Sagoma/Smerlatura/Smusso**, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Operazione**.
   - **Sagoma**
   - **Smerlatura**
4. Digitare un valore nella casella **Raggio**.
5. Fare clic su **Applica**.

Se non vengono selezionati oggetti o nodi validi, il pulsante **Applica** è disattivato.

Per selezionare nodi singoli utilizzando lo strumento **Modellazione**, è necessario per prima cosa convertire manualmente l'oggetto in curve utilizzando il comando **Converti in curve**.

Per smussare gli angoli di un oggetto mediante smussatura

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare l'oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Sagoma/Smerlatura/Smusso**.
3. Nella finestra mobile **Sagoma/Smerlatura/Smusso**, scegliere **Smusso** dalla casella di riepilogo **Operazione**.
4. Digitare un valore nella casella **Distanza** per impostare il punto di inizio dello smusso rispetto all'angolo originale.
5. Fare clic su **Applica**.

Per selezionare nodi singoli utilizzando lo strumento **Modellazione**, è necessario per prima cosa convertire manualmente l'oggetto in curve utilizzando il comando **Converti in curve**.

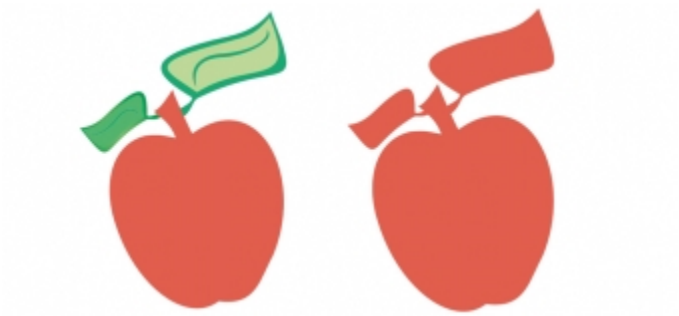
Saldatura e intersezione di oggetti

Le funzioni di saldatura e intersezione di oggetti permettono di creare forme insolite e irregolari. Possono essere utilizzate su tutti gli oggetti, compresi i cloni, gli oggetti su livelli diversi e i singoli oggetti con linee di intersezione. Tuttavia, non è possibile saldare o intersecare testo in paragrafi, quote, oppure originali di cloni.

La saldatura degli oggetti permette di ottenere un oggetto con un singolo contorno. Il nuovo oggetto utilizza il perimetro degli oggetti saldati come contorno e adotta le proprietà di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo. Tutte le linee di intersezione scompaiono.

È possibile saldare gli oggetti indipendentemente dall'eventuale sovrapposizione tra questi ultimi. Se si saldano oggetti che non si sovrappongono, si può formare un gruppo di saldatura che funge da singolo oggetto. In entrambi i casi, l'oggetto saldato assume gli attributi di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo.

È possibile saldare oggetti singoli con linee intersecanti in modo che l'oggetto si divida in diversi sottotracciati ma che il suo aspetto rimanga immutato.



Le foglie sono saldate alla mela in modo da formare un singolo contorno oggetto.

L'intersezione crea un nuovo oggetto da un'area in cui due o più oggetti si sovrappongono. La forma di questo nuovo oggetto può essere semplice o complessa, a seconda delle forme intersecate. Gli attributi di riempimento e contorno del nuovo oggetto dipendono dall'oggetto definito come oggetto obiettivo.

Per saldare gli oggetti

1. Selezionare l'oggetto o gli oggetti sorgente.
2. Tenere premuto **Maiusc** e fare clic sull'oggetto obiettivo.
3. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Salda**.

Il nuovo oggetto assume le proprietà di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo.

È inoltre possibile saldare gli oggetti selezionando con un perimetro di selezione gli oggetti sorgente e obiettivo e facendo clic sul pulsante **Salda** nella barra delle proprietà.

Per intersecare gli oggetti

1. Selezionare l'oggetto sorgente.
2. Tenere premuto **Maiusc** e selezionare l'oggetto obiettivo.
3. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Interseca**.

Il nuovo oggetto, che viene creato dalla sovrapposizione di parti dell'oggetto sorgente e dell'oggetto obiettivo, assume le proprietà di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo.

È inoltre possibile intersecare gli oggetti selezionando gli oggetti sorgente e destinazione e facendo clic sul pulsante **Interseca** nella barra delle proprietà.

Per intersecare più oggetti

1. Con il perimetro di selezione, selezionare l'oggetto o gli oggetti sorgente.
2. Tenere premuto **Maiusc** e fare clic su ciascun oggetto obiettivo.
3. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Interseca**.

È inoltre possibile intersecare gli oggetti selezionando con il perimetro di selezione gli oggetti sorgente e destinazione e facendo clic sul pulsante **Interseca** nella barra delle proprietà.

Creazione di oggetti PowerClip

CorelDRAW consente di posizionare oggetti vettoriali e immagini bitmap, come foto, in altri oggetti o riquadri. È possibile creare un riquadro da qualsiasi oggetto, come un testo grafico o un rettangolo. Se l'oggetto ha dimensioni maggiori del riquadro in cui viene inserito, i contenuti verranno ritagliati per adattarsi alla forma del riquadro. In questo modo si crea un oggetto PowerClip.

Oggetti prima di essere convertiti in oggetto PowerClip: testo grafico e una bitmap

È possibile creare oggetti PowerClip più complessi collocando un oggetto PowerClip all'interno di un altro oggetto PowerClip per produrre un oggetto PowerClip annidato. È inoltre possibile copiare il contenuto di un oggetto PowerClip in un altro oggetto PowerClip.

Nell'oggetto PowerClip, il testo grafico è il riquadro, mentre la bitmap è il suo contenuto. La bitmap è modellata sulle lettere del testo grafico.

È possibile creare un riquadro PowerClip vuoto da un oggetto oppure riconvertire il riquadro PowerClip in oggetto. La creazione di riquadri PowerClip o riquadri di testo vuoti è utile per definire il formato del documento prima di aggiungere il contenuto. Per ulteriori informazioni sui riquadri di testo, consultare "Aggiunta del testo in paragrafi" a pagina 351. Dopo aver creato un riquadro PowerClip vuoto, è possibile aggiungere i contenuti. È inoltre possibile aggiungere contenuti a un riquadro PowerClip che contiene già un oggetto.

La creazione di riquadri PowerClip o riquadri di testo vuoti è utile per visualizzare il formato della pagina prima di aggiungere i contenuti.

Dopo aver creato un oggetto PowerClip, è possibile selezionare o modificare i contenuti o riposizionarli all'interno del riquadro. Quando si seleziona un oggetto PowerClip, viene visualizzata una barra degli strumenti mobile.

La barra degli strumenti PowerClip consente di modificare, selezionare, estrarre, bloccare o riposizionare i contenuti all'interno del riquadro e viene visualizzata ogni volta che si seleziona un oggetto PowerClip.

È possibile bloccare i contenuti PowerClip in modo che, quando si sposta il riquadro, venga spostato anche il contenuto. Per eliminare i contenuti da un oggetto PowerClip o modificarli senza incidere sul riquadro, è possibile estrarre i contenuti.

È possibile impostare il comportamento predefinito per trascinare contenuti nei riquadri PowerClip, centrare il nuovo contenuto e contrassegnare i riquadri PowerClip vuoti.

Per creare un oggetto PowerClip

1 Selezionare l'oggetto da utilizzare come contenuto PowerClip.

2 Selezionare **Oggetto ▸ PowerClip ▸ Inserisci nel riquadro**.

3 Fare clic sull'oggetto che si desidera utilizzare come riquadro.

Se si desidera creare un oggetto PowerClip annidato, trascinare l'oggetto PowerClip all'interno di un altro oggetto PowerClip e tenere premuto il tasto **W** mentre si rilascia il pulsante del mouse per posizionare l'oggetto all'interno del riquadro.

È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto o un gruppo di oggetti, selezionare **PowerClip all'interno** e fare clic sull'oggetto che si desidera utilizzare come contenitore.

Se il contenuto viene posizionato in modo da non essere compreso nel riquadro nella sua posizione attuale, viene automaticamente centrato all'interno del riquadro per renderlo visibile. Per modificare questa impostazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, selezionare **Modifica** nell'elenco delle categorie **Area di lavoro** e impostare le opzioni desiderate nell'area **Frame PowerClip**.

Per creare un riquadro PowerClip vuoto

1 Selezionare un oggetto che si desidera utilizzare come riquadro.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Crea riquadro PowerClip vuoto**.

È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto, selezionare **Tipo di riquadro** e fare clic su **Crea riquadro PowerClip vuoto**.

È possibile anche fare clic sul pulsante **Riquadro PowerClip** sulla barra degli strumenti **Formato**. Per aprire la barra degli strumenti **Formato**, fare clic su **Finestra** ▸ **Barra degli strumenti formato** ▸ **Formato**.

Per aggiungere contenuti a un riquadro PowerClip

1 Trascinare un oggetto nel riquadro PowerClip.
Quando un oggetto si avvicina al riquadro, quest'ultimo viene evidenziato.

2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Per aggiungere l'oggetto a un riquadro PowerClip vuoto, rilasciare il pulsante del mouse.
- Per aggiungere l'oggetto a un riquadro PowerClip pieno, tenere premuto il tasto **W** mentre si rilascia il pulsante del mouse.

È inoltre possibile trascinare i contenuti nel riquadro PowerClip direttamente da Corel CONNECT o dalla finestra mobile **Connect**.

Se il contenuto viene posizionato in modo da non essere compreso nel riquadro, viene automaticamente centrato all'interno del riquadro per renderlo visibile. Per modificare questa impostazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, selezionare **Modifica** nell'elenco delle categorie **Area di lavoro** e impostare le opzioni desiderate nell'area **Frame PowerClip**.

Per riconvertire un riquadro PowerClip in un oggetto

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul riquadro PowerClip, selezionare **Tipo di riquadro** e fare clic su **Nessuno**.

Eventuali contenuti presenti nel riquadro vengono eliminati quando viene ripristinato l'oggetto regolare. Per evitare la perdita di contenuti, è possibile prima estrarli dall'oggetto PowerClip.

È possibile anche fare clic sul pulsante **Nessun riquadro** sulla barra degli strumenti **Formato**. Per aprire la barra degli strumenti **Formato**, fare clic su **Finestra** ▸ **Barra degli strumenti formato** ▸ **Formato**.

Per selezionare il contenuto di un oggetto PowerClip

1 Selezionare l'oggetto PowerClip.
Viene visualizzata la barra degli strumenti PowerClip.

2 Fare clic sul pulsante **Seleziona contenuto** sulla barra degli strumenti PowerClip.

Per posizionare il contenuto all'interno di un riquadro PowerClip

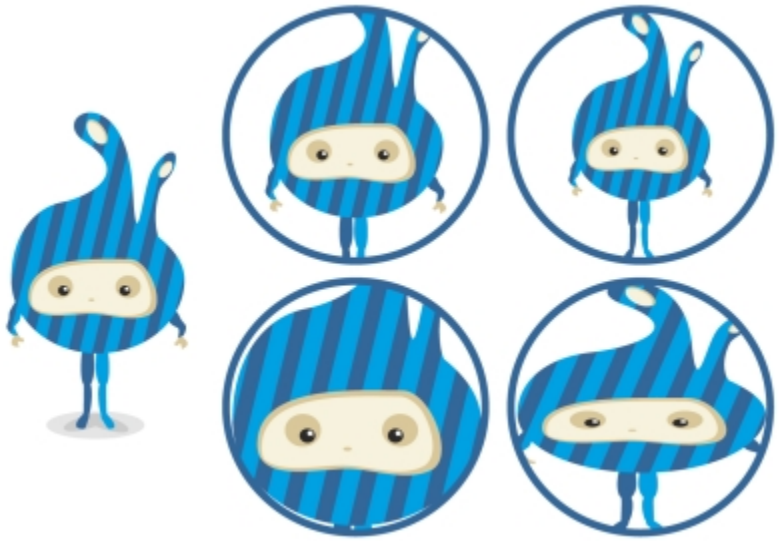
1 Selezionare un oggetto PowerClip.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Centrare i contenuti all'interno del riquadro PowerClip	Fare clic su **Oggetto ▸ PowerClip ▸ Centra contenuti**.
Adattare i contenuti in modo proporzionale all'interno del riquadro PowerClip	Fare clic su **Oggetto ▸ PowerClip ▸ Adatta contenuti in modo proporzionale**. I contenuti vengono ridimensionati in modo che le dimensioni più lunghe si adattino all'interno del riquadro. I contenuti non vengono deformati e le proporzioni vengono mantenute. L'intero contenuto è visibile ma nel riquadro potrebbero essere presenti aree vuote.
Riempire il riquadro PowerClip in modo proporzionale	Fare clic su **Oggetto ▸ PowerClip ▸ Adatta riquadro in modo proporzionale**. I contenuti vengono ridimensionati in modo che riempiano il riquadro senza distorsioni. Le proporzioni dei contenuti vengono mantenute. Il riquadro è pieno ma alcune parti di contenuto potrebbero non rientrare nel riquadro e non essere visibili.
Riempire il riquadro PowerClip allungando i contenuti	Fare clic su **Oggetto ▸ PowerClip ▸ Allunga contenuti per riempimento riquadro**. I contenuti vengono ridimensionati e distorti in modo che riempiano il riquadro. Le proporzioni dei contenuti non vengono mantenute. Il riquadro è pieno e tutti i contenuti sono visibili.

I comandi **Adatta contenuti in modo proporzionale**, **Adatta riquadro in modo proporzionale** e**Allunga contenuti per riempimento** modificano i contenuti PowerClip. I contenuti rimangono modificati anche se estratti dal riquadro.

Per posizionare i contenuti è anche possibile fare clic sul pulsante **Adatta contenuti** nella barra degli strumenti PowerClip e selezionare un comando.



Esempi di contenuti PowerClip posizionati utilizzando i seguenti comandi: Centra contenuti (in alto a sinistra), Adatta contenuti in modo proporzionale (in alto a destra), Adatta riquadro in modo proporzionale (in basso a sinistra) e Allunga contenuti per riempimento (in basso a destra).

Per copiare il contenuto di un oggetto PowerClip

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Copia PowerClip da**.

3 Fare clic su un oggetto PowerClip.

Per modificare il contenuto di un oggetto PowerClip

1 Selezionare un oggetto PowerClip.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Modifica PowerClip**.

3 Modificare il contenuto dell'oggetto PowerClip.

4 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Fine modifica di questo livello**.

Durante l'operazione di modifica dei contenuti, il riquadro appare nella modalità Struttura e non può essere selezionato né modificato.

È possibile anche fare doppio clic sull'oggetto PowerClip per attivare la modifica o selezionare l'oggetto PowerClip e fare clic sul pulsante **Modifica PowerClip** sulla barra degli strumenti PowerClip. Una volta terminata la modifica dei contenuti, fare clic sul pulsante **Interrompe modifica contenuto**.

Per bloccare o sbloccare il contenuto di un oggetto PowerClip

1 Selezionare un oggetto PowerClip.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Proteggi contenuti in PowerClip**.

Se si sposta il riquadro mentre il contenuto è sbloccato, il contenuto rimane fermo e sarà visibile solo dopo aver spostato il riquadro su di esso.

È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto PowerClip e selezionare **Proteggi contenuti in PowerClip** oppure selezionare l'oggetto PowerClip e fare clic sul pulsante **Proteggi contenuti in PowerClip** sulla barra degli strumenti PowerClip.

Per estrarre il contenuto di un oggetto PowerClip

1 Selezionare un oggetto PowerClip.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **PowerClip** ▸ **Estrai contenuto**.

Il contenuto resta nella stessa posizione, ma viene separato dal riquadro. Il riquadro PowerClip rimane vuoto.

Per gli oggetti PowerClip annidati è necessario estrarre separatamente il contenuto di ogni livello.

È inoltre possibile selezionare l'oggetto PowerClip e fare clic sul pulsante **Estrai contenuto** sulla barra degli strumenti PowerClip.

Per definire le impostazioni predefinite per i riquadri PowerClip

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nella categoria **Area di lavoro**, fare clic su **Riquadro PowerClip**.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Impostare il comportamento predefinito per trascinare il contenuto in un riquadro PowerClip	Nell'area **Trascina contenuto in PowerClip**, selezionare **PowerClip con contenuto** o **PowerClip vuoto** nella casella di riepilogo, quindi scegliere una delle seguenti opzioni: • **Ignora riquadro PowerClip**: posiziona il contenuto sopra il riquadro PowerClip invece che all'interno. • **Aggiungere contenuti a un riquadro PowerClip** • **Sostituisci contenuti esistenti** (disponibile solo per riquadri PowerClip con contenuto)
Impostare il comportamento predefinito per centrare il nuovo contenuto in un riquadro PowerClip	Nell'area **Centra automaticamente nuovo contenuto**, selezionare una delle opzioni seguenti: • **Quando il contenuto è completamente all'esterno del riquadro**: centra il contenuto solo se si trova oltre i limiti del riquadro PowerClip e non sarà visibile in altro modo. • **Sempre**: centra sempre il nuovo contenuto. • **Mai**: disattiva la centratura automatica.
Contrassegnare i riquadri PowerClip vuoti	Attivare la casella di controllo **Mostra le righe nei riquadri PowerClip vuoti** e scegliere una delle seguenti opzioni: • **Sempre**: visualizza delle righe nei riquadri PowerClip vuoti a schermo e nei documenti stampati o esportati. • **Solo su schermo**: visualizza delle righe nei riquadri PowerClip vuoti solo a schermo.

Oggetti, simboli e livelli

Operazioni con gli oggetti..... 179
Inserimento e modifica di codici QR..... 225
Operazioni con i livelli..... 229
Operazioni con i simboli..... 237
Collegamento e incorporamento di oggetti..... 245
Gestione dei progetti..... 249

Operazioni con gli oggetti

Le operazioni con gli oggetti costituiscono una parte essenziale della creazione dei disegni.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Selezione di oggetti" (pagina 180)
- "Trasformazione degli oggetti" (pagina 183)
- "Copia, duplicazione ed eliminazione di oggetti" (pagina 185)
- "Creazione di oggetti da aree racchiuse" (pagina 189)
- "Creazione di un perimetro di delimitazione intorno agli oggetti selezionati" (pagina 189)
- "Uso delle coordinate oggetto per disegnare e modificare oggetti" (pagina 190)
- "Copia delle proprietà oggetto, trasformazioni ed effetti" (pagina 197)
- "Clonazione di oggetti" (pagina 198)
- "Posizionamento di oggetti" (pagina 199)
- "Allineamento e distribuzione degli oggetti" (pagina 201)
- "Applicazione del suggerimento relativo all'oggetto" (pagina 204)
- "Aggancio di oggetti" (pagina 204)
- "Uso delle guide dinamiche" (pagina 206)
- "Utilizzo delle guide di allineamento" (pagina 210)
- "Modifica dell'ordine degli oggetti" (pagina 214)
- "Ridimensionamento e scalatura di oggetti" (pagina 215)
- "Rotazione e riflessione di oggetti" (pagina 216)
- "Uso della finestra mobile Proprietà oggetto per modificare oggetti" (pagina 218)
- "Raggruppamento di oggetti" (pagina 218)
- "Unione di oggetti" (pagina 220)
- "Bloccaggio di oggetti" (pagina 221)
- "Ricerca e sostituzione di oggetti" (pagina 222)
- "Vincolo di oggetti" (pagina 222)
- "Inserimento di codici a barre" (pagina 223)

Selezione di oggetti

Prima di modificare un oggetto, è necessario selezionarlo. È possibile selezionare oggetti visibili, oggetti la cui vista risulta nascosta da altri oggetti e un singolo oggetto che fa parte di un gruppo o di un gruppo annidato. Inoltre, è possibile selezionare gli oggetti nell'ordine di creazione, selezionare tutti gli oggetti contemporaneamente e deselezionarli.

Attorno all'oggetto selezionato viene visualizzato un perimetro di delimitazione con una "X" al centro.

È possibile selezionare un singolo oggetto di un gruppo.

È possibile selezionare gli oggetti con un perimetro di selezione di forma rettangolare o irregolare.

Selezione di oggetti con un perimetro di selezione di forma rettangolare (in alto) e irregolare (in basso)

È possibile creare gruppi di selezione che consentono di selezionare contemporaneamente oggetti specifici, senza raggrupparli. I gruppi di selezione sono associati a numeri da 0 a 9 e vengono salvati insieme al documento. Quando si preme il numero associato a un gruppo di selezione, tutti gli oggetti del gruppo vengono selezionati. È inoltre possibile selezionare e aumentare lo zoom di tutti gli oggetti di un gruppo di selezione contemporaneamente. È possibile aggiungere oggetti a un gruppo di selezione.

Solitamente, gli oggetti vengono selezionati utilizzando lo strumento **Puntatore**. Per impostazione predefinita, tutti gli oggetti vengono trattati come riempiti in modo che sia possibile selezionare qualsiasi oggetto non riempito facendo clic sul suo contorno o sull'area circondata dal contorno. Tuttavia, è possibile modificare questo comportamento predefinito in modo che sia possibile selezionare gli oggetti non riempiti solo facendo clic sui loro contorni. Cambiare il comportamento predefinito è utile quando si lavora con disegni a linee e spesso è necessario per selezionare gli oggetti che appaiono sotto ad altri oggetti.

Per selezionare gli oggetti

Operazione	Procedura
Selezionare un oggetto	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, poi su un oggetto.
Selezionare più oggetti	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, tenere premuto **Maiusc** e fare clic su ogni oggetto da selezionare.
Selezione di oggetti con perimetro mediante di selezione rettangolare	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi trascinarlo intorno agli oggetti da selezionare. Per creare un'area di selezione quadrata, tenere premuto il tasto **Ctrl** mentre si trascina.
Selezione di oggetti con perimetro di selezione di forma irregolare	Fare clic sullo strumento **Puntatore mano libera**, quindi trascinarlo intorno agli oggetti da selezionare. Gli oggetti che sono solo parzialmente racchiusi dall'area di selezione non vengono selezionati. Per selezionare gli oggetti che sono solo parzialmente racchiusi dall'area di selezione, tenere premuto **Alt** durante il trascinamento. Per creare un'area di selezione rettangolare, tenere premuto il tasto **Ctrl** mentre si trascina.
Selezionare un oggetto durante la revisione degli oggetti in ordine di creazione, partendo dal primo oggetto creato	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi premere **Maiusc** + **Tab** una o più volte, finché viene visualizzata una casella di selezione attorno all'oggetto che si desidera selezionare.
Selezionare un oggetto durante la revisione degli oggetti in ordine di creazione, partendo dall'ultimo oggetto creato	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi premere **Tab** una o più volte, finché viene visualizzata una casella di selezione attorno all'oggetto che si desidera selezionare.
Selezionare tutti gli oggetti	Fare clic su **Modifica** ▸ **Seleziona tutto** ▸ **Oggetti**.
Selezionare un oggetto in un gruppo	Tenere premuto il tasto **CTRL**, fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi fare clic su un oggetto in un gruppo.
Selezionare un oggetto in un gruppo annidato	Tenere premuto il tasto **Ctrl**, fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi fare clic su un oggetto una o più volte, finché viene visualizzata una casella di selezione attorno all'oggetto.
Selezionare un oggetto la cui vista risulta nascosta da altri oggetti	Tenere premuto il tasto **Alt**, fare clic sullo strumento **Puntatore** o sullo strumento **Puntatore mano libera**, quindi fare clic sull'oggetto superiore una o più volte, finché non viene visualizzata una casella di selezione attorno all'oggetto nascosto.

Operazione	Procedura
Selezionare più oggetti nascosti	Tenere premuti i tasti **MAIUSC** + **ALT**, fare clic sullo strumento **Puntatore** o sullo strumento **Puntatore mano libera**, quindi fare clic sull'oggetto superiore una o più volte, finché non viene visualizzata una casella di selezione attorno agli oggetti nascosti.
Selezionare un oggetto nascosto in un gruppo	Tenere premuti i tasti **CTRL** + **ALT**, fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi fare clic sull'oggetto superiore una o più volte, finché viene visualizzata una casella di selezione attorno all'oggetto nascosto.

La barra di stato visualizza una descrizione dell'oggetto nascosto durante l'operazione di selezione.

Per creare un gruppo di selezione

1. Fare clic sullo strumento **Puntatore**, tenere premuto **MAIUSC**, quindi fare clic su ogni oggetto da includere nel gruppo di selezione.
2. Premere **Ctrl** + un numero da 0 a 9.

   Il numero premuto viene associato al nuovo gruppo di selezione.

Operazioni aggiuntive

Selezionare tutti gli oggetti di un gruppo di selezione	Premere il numero associato al gruppo di selezione.
Selezionare e aumentare lo zoom di tutti gli oggetti di un gruppo di selezione	Premere due volte il numero associato al gruppo di selezione.
Aggiungere un oggetto a un gruppo di selezione	Selezionare l'oggetto, quindi premere **Alt** + il numero associato al gruppo di selezione.

Per deselezionare gli oggetti

Operazione	Procedura
Deselezionare tutti gli oggetti	Fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi su un'area vuota della finestra di disegno.
Deselezionare un singolo oggetto tra più oggetti selezionati	Tenere premuto il tasto **MAIUSC**, fare clic sullo strumento **Puntatore**, quindi fare clic sull'oggetto.

Per cambiare la modalità di selezione degli oggetti non riempiti

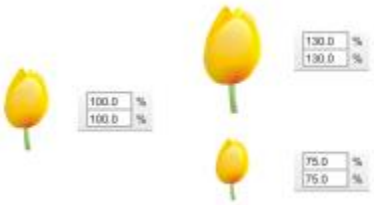
1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Casella degli strumenti** ▸ **Strumento Puntatore**.
3. Attivare o disattivare la casella di controllo **Tratta tutti gli oggetti come riempiti**.

   L'attivazione della casella di controllo consente di selezionare un oggetto non riempito facendo clic sul suo contorno o sull'area racchiusa dal contorno; la disattivazione della casella di controllo consente di selezionare un oggetto non riempito solo facendo clic sul suo contorno.

Con lo strumento **Puntatore**, è possibile anche fare clic sul pulsante **Tratta tutti gli oggetti come riempiti** nella barra delle proprietà, se non sono selezionati oggetti.

Trasformazione degli oggetti

È possibile modificare l'aspetto degli oggetti nella finestra di disegno utilizzando le trasformazioni che seguono.

Trasformazione	Esempio
Ridimensionamento consente di modificare la larghezza e l'altezza di un oggetto.	
Scalatura consente di ridimensionare un oggetto a una percentuale delle sue dimensioni originali.	
Inclinazione consente di inclinare un oggetto su un lato.	
Allungamento consente di modificare in modo non proporzionale l'altezza e la larghezza di un oggetto.	
Rotazione consente di spostare un oggetto intorno al suo asse centrale o a un punto relativo alla posizione corrente.	

Trasformazione	Esempio
Riflessione consente di creare un'immagine speculare orizzontale o verticale di un oggetto.	

Trasformazione interattiva degli oggetti

È possibile trasformare un oggetto in modo interattivo usando il mouse e lo strumento **Puntatore**. Questo metodo è il più veloce, ma non è consigliato se si desidera trasformare un oggetto con precisione.

Altri metodi per la trasformazione degli oggetti

È possibile trasformare un oggetto con uno dei metodi seguenti:

- Per ottenere risultati più precisi, è possibile selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** e regolare le impostazioni sulla barra delle proprietà. Per esempio, è possibile specificare un angolo di rotazione preciso o specificare le dimensioni di un oggetto.
- La finestra mobile **Trasformazione** consente di trasformare gli oggetti con precisione e di applicare la trasformazione al duplicato di un oggetto, che viene creato automaticamente. Questa funzionalità consente di effettuare delle prove con le trasformazioni senza modificare l'oggetto originale. Per accedere alla finestra mobile **Trasformazione**, fare clic su **Disponi ▸ Trasformazioni** e fare clic su un comando.
- Anche la barra degli strumenti **Trasformazione** consente di trasformare gli oggetti con precisione. Per accedere alla barra degli strumenti **Trasformazione**, fare clic su **Finestra ▸ Barre degli strumenti ▸ Trasformazione**.

Ognuno di questi metodi consente di applicare le trasformazioni a un singolo oggetto o a più oggetti contemporaneamente.

Cancellazione e ripristino delle trasformazioni

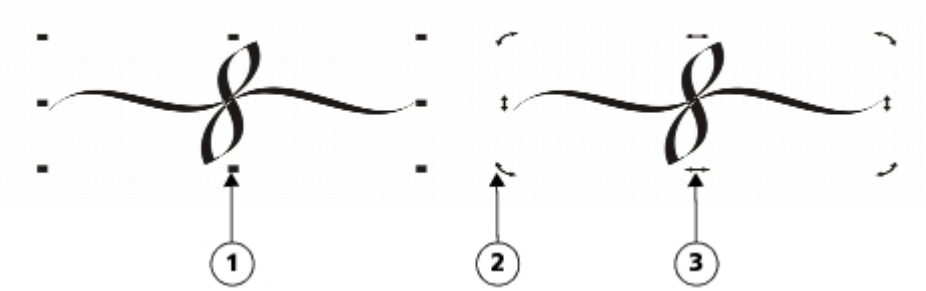
Tutte le trasformazioni possono essere cancellate contemporaneamente in qualsiasi momento.

Per ulteriori informazioni su...	Consultare
Ridimensionamento e scalatura	"Ridimensionamento e scalatura di oggetti " a pagina 215
Inclinazione e allungamento	"Inclinazione e allungamento di oggetti " a pagina 148
Rotazione e riflessione	"Rotazione e riflessione di oggetti " a pagina 216

Per trasformare un oggetto in modo interattivo

1 Selezionare un oggetto utilizzando lo strumento **Puntatore**.

Viene visualizzato il perimetro di delimitazione dell'oggetto, che ha otto maniglie di selezione che è possibile usare per ridimensionare, allungare e riflettere l'oggetto. Se si fa nuovamente clic sull'oggetto, vengono visualizzate nuove maniglie che è possibile usare per ruotare e inclinare l'oggetto.



Tipi di punto di manipolazione: selezione (1), rotazione (2) e inclinazione (3)

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Misurare o scalare un oggetto	Trascinare una maniglia di selezione d'angolo.
Allungare un oggetto	Trascinare una maniglia di selezione centrale.
Inclinare un oggetto	Fare clic sull'oggetto per visualizzare le maniglie di inclinazione e trascinare una maniglia.
Ruotare un oggetto	Fare clic sull'oggetto per visualizzare le maniglie di rotazione e trascinare una maniglia.
Riflettere un oggetto	Tenere premuto **Ctrl** e trascinare una maniglia di selezione verso il lato opposto dell'oggetto.

Per lasciare immutato l'oggetto originale e applicare la trasformazione alle copie che vengono create, digitare un numero nella casella **Copie** della finestra mobile **Trasforma**.

Per cancellare tutte le trasformazioni applicate a un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Cancella trasformazioni**.

È possibile annullare il comando **Cancella trasformazioni** facendo clic su **Modifica** ▸ **Annulla Cancella trasformazioni**.

Copia, duplicazione ed eliminazione di oggetti

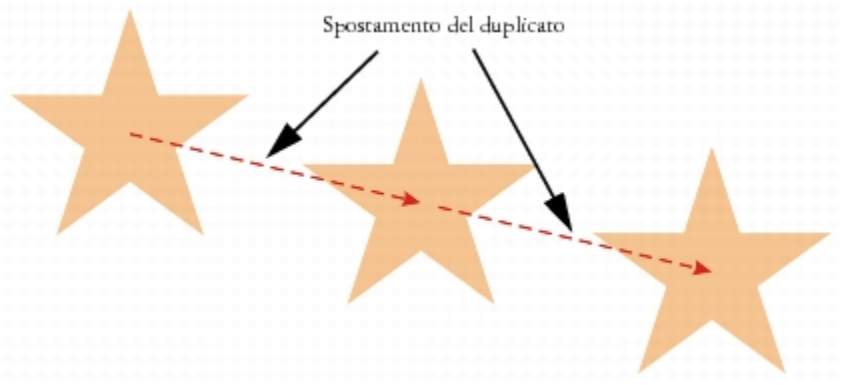
CorelDRAW offre diversi modi per copiare gli oggetti. Quando l'oggetto non è più necessario, è possibile eliminarlo.

Taglio, copia e incollaggio

È possibile tagliare o copiare un oggetto per collocarlo negli Appunti e poi incollarlo in un disegno o in un'altra applicazione. Quando si taglia un oggetto, questo viene collocato negli Appunti e viene rimosso dal disegno. Quando si copia un oggetto, questo viene collocato negli Appunti ma l'originale viene mantenuto nel disegno.

Duplicazione

Quando si duplica un oggetto, la copia viene collocata direttamente nella finestra di disegno, non negli Appunti. La duplicazione è più rapida delle operazioni di copia e incolla. Inoltre, quando si duplica un oggetto, è possibile specificare la distanza tra l'oggetto originale e il duplicato lungo le assi x e y. Tale distanza è nota come spostamento.



È possibile applicare al duplicato di un oggetto una trasformazione, come ad esempio rotazione, ridimensionamento o inclinazione, mantenendo invariato l'oggetto originale. Se si decide di conservare l'oggetto originale, è possibile eliminare il duplicato.

Copia di oggetti in una posizione specificata

È possibile creare più copie di oggetti simultaneamente specificandone la posizione, senza utilizzare gli Appunti. Ad esempio, è possibile distribuire le copie degli oggetti orizzontalmente, a sinistra o a destra dell'oggetto originale, o distribuire le copie degli oggetti verticalmente, in alto o in basso rispetto all'oggetto originale. È possibile specificare la spaziatura tra le copie degli oggetti o lo spostamento con cui vengono create le copie degli oggetti in relazione l'una all'altra.

Copia rapida di oggetti

È possibile utilizzare altri metodi per creare rapidamente copie di oggetti, senza utilizzare gli Appunti. È possibile usare il tasto più (+) del tastierino numerico per collocare una copia di un oggetto sopra l'oggetto originale, oppure premere la **barra spaziatrice** o fare clic con il pulsante destro del mouse mentre si trascina un oggetto per creare copie istantaneamente.

Per tagliare o copiare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Modifica** e scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Taglia**
- **Copia**

È inoltre possibile tagliare o copiare un oggetto facendo clic su di esso con il pulsante destro del mouse, quindi facendo clic su **Taglia** o **Copia**.

Per incollare un oggetto in un disegno

- Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.

Questa procedura può essere utilizzata per incollare un oggetto da un'altra applicazione.

Per incollare un oggetto da un formato di file non supportato o specificare le opzioni per l'oggetto incollato, fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla speciale**. Per ulteriori informazioni sull'incollaggio degli oggetti da altre applicazioni, vedere "Collegamento e incorporamento di oggetti" a pagina 245.

Per duplicare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Modifica** ▸ **Duplica**.

Quando si duplicano oggetti per la prima volta, viene visualizzata la finestra di dialogo **Duplica spostamento**. Per specificare la distanza tra l'oggetto originale e il duplicato lungo le assi x e y, digitare i valori nei riquadri **Spostamento orizzontale** e **Spostamento verticale**.

- I valori di spostamento pari a 0 collocano il duplicato sopra l'originale.
- I valori di spostamento positivi collocano il duplicato nella parte superiore destra dell'originale.
- I valori di spostamento negativi collocano il duplicato nella parte inferiore sinistra dell'originale.

La duplicazione di un oggetto è utile per creare ombre discendenti tagliabili per dispositivi come sistemi di taglio in vinile e plotter.

È possibile modificare lo spostamento con cui vengono creati i duplicati. Selezionare **Strumenti** ▸ **Opzioni**, quindi fare clic su **Generali** nell'elenco delle categorie **Documento** e digitare i valori nei riquadri **Orizzontale** e **Verticale**.

È inoltre possibile duplicare un oggetto selezionato premendo **Ctrl** + **D**.

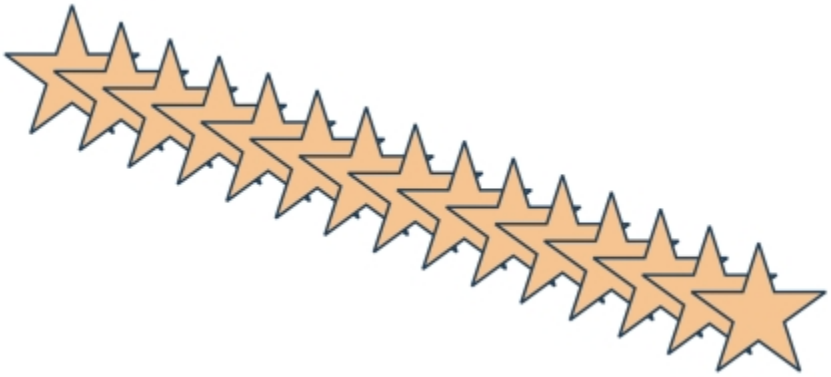
Per creare copie di un oggetto in una posizione specificata

1 Selezionare un oggetto.

2 Selezionare **Modifica** ▸ **Annulla e ripeti**.

3 Nella finestra mobile **Annulla e ripeti**, digitare un valore nella casella **Numero di copie**, quindi fare clic su **Applica**.

Operazione	Procedura
Distribuire orizzontalmente le copie degli oggetti	Nell'area **Impostazioni verticali**, selezionare **Nessuna distanza** dalla casella di riepilogo **Modalità**. Nell'area **Impostazioni orizzontali**, selezionare **Spaziatura tra gli oggetti** nella casella di riepilogo **Modalità**. Per specificare la spaziatura tra le copie degli oggetti, digitare un valore nella casella **Distanza**. Per collocare le copie dell'oggetto destra o a sinistra dell'originale, selezionare **A destra** o **A sinistra** dalla casella di riepilogo **Direzione**.
Distribuire verticalmente le copie degli oggetti	Nell'area **Impostazioni orizzontali**, selezionare **Nessuna distanza** dalla casella di riepilogo **Modalità**. Nell'area **Impostazioni verticali**, selezionare **Spaziatura tra gli oggetti** nella casella di riepilogo **Modalità**. Per specificare la spaziatura tra le copie degli oggetti, digitare un valore nella casella **Distanza**. Per collocare le copie sopra o sotto l'originale, selezionare **Su** o **Giù** dalla casella di riepilogo **Direzione**.
Spostare tutte le copie degli oggetti in base a una distanza specificata	Nelle aree **Impostazioni orizzontali** e **Impostazioni verticali**, selezionare **Distanza** nella casella di riepilogo **Modalità**, quindi digitare i valori nelle caselle **Distanza**.



Più copie di un oggetto spostate in base a una distanza specificata.

Per accedere alla finestra mobile **Annulla e ripeti** è possibile premere **CTRL + MAIUSC + D**.

Per creare rapidamente copie di oggetti

1. Selezionare un oggetto utilizzando lo strumento **Puntatore**.
2. Premere la **barra spaziatrice** durante lo spostamento, la rotazione o la trasformazione dell'oggetto.

Operazioni aggiuntive

Collocare una copia di un oggetto sopra l'oggetto originale	Premere il tasto più (+) del tastierino numerico.
Creare una sola copia usando il mouse o lo stilo	Premere il pulsante destro del mouse e tenerlo premuto durante lo spostamento, la rotazione o la trasformazione dell'oggetto, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

Per trasformare il duplicato di un oggetto

1. Selezionare un oggetto.
2. Selezionare **Oggetto ▸ Trasformazioni**, quindi fare clic su un comando.
3. Scegliere le impostazioni desiderate nella finestra mobile **Trasformazione**.
4. Digitare **1** nella casella **Copie**.
5. Fare clic su **Applica**.

È possibile cancellare una trasformazione selezionando un oggetto e facendo clic su **Oggetto ▸ Trasformazioni ▸ Cancella trasformazioni**.

Per eliminare un oggetto

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Modifica ▸ Elimina**.

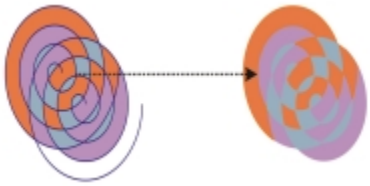
Per recuperare un oggetto eliminato, è necessario utilizzare il comando **Annulla**. Per ulteriori informazioni, consultare "Annullamento, ripristino e ripetizione di azioni" a pagina 40.

Per eliminare un oggetto è anche possibile fare clic su di esso e premere **Elimina**.

Creazione di oggetti da aree racchiuse

È possibile creare oggetti da aree racchiuse da altri oggetti. Ad esempio, se si traccia una linea a mano libera che interseca ripetutamente se stessa per creare cicli continui, è possibile creare un oggetto dalla forma di ciclo continuo. È possibile creare un oggetto della forma di un'area, se l'area è completamente racchiusa, a prescindere dal numero di forme e linee circostanti.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di oggetti da aree racchiuse, vedere "Applicazione di riempimenti alle aree" a pagina 288.

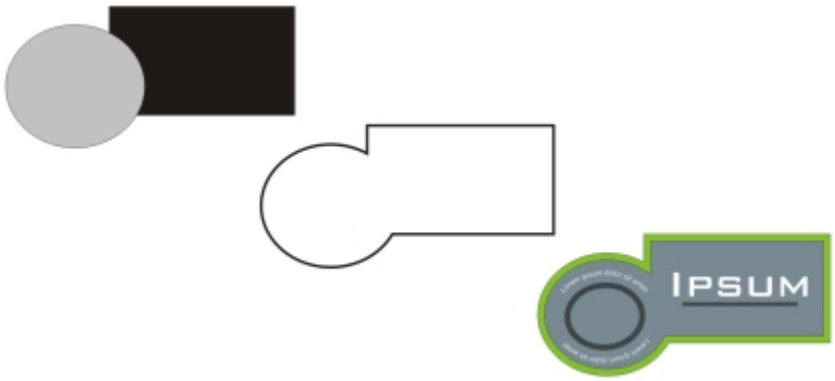


Lo strumento Riempimento assistito viene usato per racchiudere le aree formate da due oggetti a spirale (a sinistra) in modo da creare nuovi oggetti dalle aree racchiuse. In questo esempio, gli oggetti a spirale originali (a destra) vengono eliminati, mentre gli oggetti appena creati vengono conservati.

Creazione di un perimetro di delimitazione intorno agli oggetti selezionati

Per creare un perimetro di delimitazione, è possibile creare automaticamente un tracciato attorno agli oggetti selezionati su un livello. Tale perimetro di delimitazione può essere utilizzato per diversi scopi, ad esempio per produrre linee chiave o linee di taglio.

Il perimetro di delimitazione viene creato da un tracciato chiuso che segue la forma degli oggetti selezionati. Le proprietà predefinite del riempimento e del contorno vengono applicate all'oggetto creato dal perimetro di delimitazione.



È possibile creare un perimetro di delimitazione attorno agli oggetti selezionati (a sinistra). Il perimetro di delimitazione viene creato come un nuovo oggetto (al centro) che può essere utilizzato come linea di taglio o come linea chiave per il logo creato (a destra).

Per creare un perimetro di delimitazione attorno agli oggetti selezionati

1 Selezionare gli oggetti che si desidera circondare con un perimetro di delimitazione.

2 Selezionare **Oggetto** ▸ **Modellazione** ▸ **Limite**.

Uso delle coordinate oggetto per disegnare e modificare oggetti

Utilizzare le **Coordinate oggetto** per disegnare e modificare forme e linee con precisione. L'anteprima in tempo reale nella finestra di disegno permette di vedere gli effetti delle regolazioni.

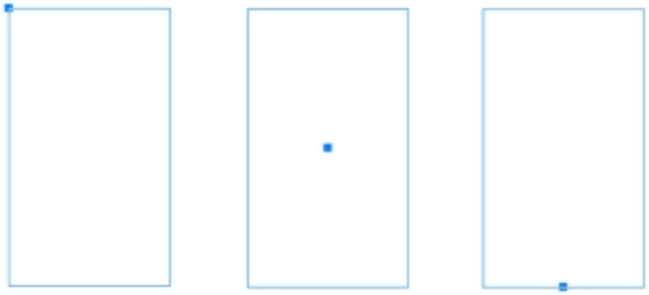
Immettere i valori delle coordinate per specificare posizione esatta, dimensioni e angolo di rotazione di un oggetto. È anche possibile impostare gli attributi oggetto in modo interattivo, trascinando nella finestra di disegno.

Disegno di rettangoli e quadrati

Per disegnare un rettangolo con precisione, è possibile specificare un punto d'origine, che è uno dei nove punti nel rettangolo (quattro punti d'angolo, quattro punti mediani e un punto centrale). Se si ruota il rettangolo, il punto d'origine viene utilizzato come centro di rotazione. È anche possibile specificare l'angolo di rotazione e larghezza e altezza del rettangolo.

Se l'angolo di rotazione è 0, si può specificare la posizione degli angoli inferiore sinistro e superiore destro del rettangolo.

Per disegnare un quadrato, è possibile specificare il punto d'origine, la lunghezza di un lato e un angolo di rotazione.



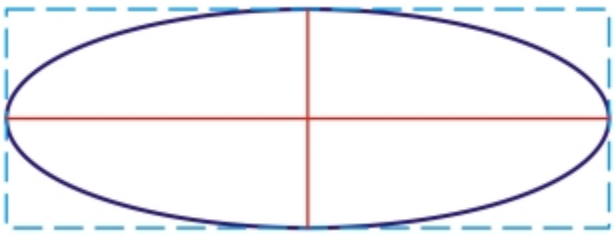
A sinistra: il punto d'origine di un rettangolo viene illustrato come nodo blu nell'anteprima in tempo reale. È possibile selezionare il punto centrale o qualsiasi angolo o punto mediano, come punto di origine.

Disegno di ellissi e cerchi

Per disegnare un'ellisse con precisione, è possibile specificare un punto d'origine, che è uno dei nove punti del perimetro di delimitazione disegnabile attorno all'ellisse. Il punto d'origine è utilizzato come centro di rotazione.

È anche possibile specificare i diametri dell'ellisse, ovvero larghezza e altezza del perimetro di delimitazione attorno all'ellisse e l'angolo di rotazione. Se l'angolo di rotazione è 0, si può specificare la posizione esatta degli angoli inferiore sinistro e superiore destro del perimetro di delimitazione attorno all'ellisse.

Per disegnare un cerchio, è possibile specificare il punto d'origine, il diametro e l'angolo di rotazione.

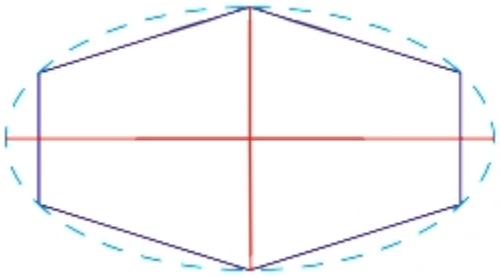


È possibile specificare larghezza e altezza del perimetro di delimitazione disegnabile attorno a un'ellisse.

Disegno di poligoni

Per disegnare un poligono, è possibile specificare il numero di lati, l'angolo di rotazione o il centro e i diametri dell'ellisse di delimitazione disegnabile attorno al poligono. Il centro dell'ellisse di delimitazione, anche noto come "centro del poligono", viene utilizzato come centro di rotazione.

È anche possibile disegnare poligoni regolari con precisione. Tutti i lati di un poligono regolare devono avere uguale lunghezza. È possibile specificare la lunghezza del lato e l'angolo di rotazione o il centro e il diametro dell'ellisse di delimitazione disegnabile attorno al poligono regolare.



È possibile specificare i diametri dell'ellisse di delimitazione disegnabile attorno al poligono.

Disegno di linee

È possibile disegnare una linea retta mediante uno dei due metodi disponibili. Per il primo metodo, si specifica il punto iniziale e il punto finale della linea. Per il secondo metodo, si specifica il punto iniziale e la lunghezza della linea, più un angolo di rotazione.

Specificando le coordinate di diversi punti si possono creare linee complesse. Si possono eliminare punti e modificare le coordinate di punti esistenti. Dopo aver aggiunto tutti i punti richiesti, è possibile chiudere la linea curva collegando il suo punto iniziale al suo punto finale.

Linee rette e multipunto

Modifica di oggetti esistenti

Utilizzare la finestra mobile **Coordinate oggetto** per modificare oggetti esistenti con precisione. Quando si modifica un oggetto esistente, viene sostituito da un nuovo oggetto. Di conseguenza, le trasformazioni e gli effetti seguenti applicati agli oggetti originali sono persi: effetti involucro, rotazione ed effetti inclinazione. Inoltre, ogni modifica precedentemente applicata ai nodi di un poligono viene persa.

Per disegnare o modificare un rettangolo con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per modificare un rettangolo esistente, selezionare il rettangolo.
2. Fare clic sul pulsante **Rettangolo** .
3. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per impostare il punto d'origine del rettangolo, fare clic in un punto nell'area **Origine**.

- Per specificare la posizione esatta del punto d'origine, immettere i valori nelle caselle **x** e **y**.
- Per specificare larghezza e altezza del rettangolo, immettere i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto**.
- Per specificare solo l'altezza o la larghezza del rettangolo e regolare automaticamente le altre dimensioni in proporzione, abilitare la casella di controllo **Proporzionale**.
- Per ruotare il rettangolo di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo**. Il punto d'origine del rettangolo è utilizzato come centro di rotazione.

4 Fare clic su una delle opzioni seguenti:
- **Crea oggetto**: aggiunge un nuovo rettangolo alla finestra di disegno
- **Sostituisci oggetto**: sostituisce il rettangolo selezionato con uno nuovo

Operazioni aggiuntive

Disegnare un rettangolo specificando la posizione esatta degli angoli inferiore sinistro e superiore destro	Digitare i valori nelle caselle **x** e **y** dell'area **Perimetro di delimitazione**. La prima coppia di caselle controlla la posizione dell'angolo inferiore sinistro. La seconda coppia di caselle controlla la posizione dell'angolo superiore destro. Questo metodo per disegnare rettangoli è disponibile solo quando non sono applicate rotazioni.
Impostare gli angoli inferiore sinistro e superiore destro di un rettangolo direttamente nella finestra di disegno	Nell'area **Perimetro di delimitazione**, fare clic sul pulsante **Imposta angolo inferiore sinistro in modo interattivo** o sul pulsante **Imposta angolo superiore destro in modo interattivo**, quindi fare clic nella finestra di disegno.
Impostare il punto d'origine direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta punto di origine in modo interattivo**, quindi fare clic nella finestra di disegno.
Specificare le dimensioni del rettangolo direttamente nella finestra di disegno	Fare clic su uno dei pulsanti **Imposta quote in modo interattivo**, quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo**, quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare un quadrato con le coordinate oggetto

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
Per sostituire un quadrato esistente, selezionare il quadrato.

2 Fare clic sulla freccia nella parte inferiore del pulsante **Rettangolo**, quindi fare clic sul pulsante **Quadrato**.

3 Apportare una delle regolazioni seguenti:
- Per impostare il punto d'origine del quadrato, fare clic in un punto nell'area **Origine**.
- Per specificare la posizione esatta del punto d'origine, immettere i valori nelle caselle **x** e **y**.
- Per specificare la lunghezza di un lato, digitare un valore nella casella **Dimensioni oggetto**.
- Per ruotare il quadrato di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo**. Il punto d'origine del rettangolo è utilizzato come centro di rotazione.

4 Fare clic su una delle opzioni seguenti:
- **Crea oggetto**: aggiunge un nuovo quadrato alla finestra di disegno
- **Sostituisci oggetto**: sostituisce il quadrato selezionato con uno nuovo

Operazioni aggiuntive

Impostare il punto d'origine direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta punto di origine in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.
Specificare la lunghezza del lato del quadrato direttamente nella finestra di disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta quote in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare un'ellisse con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▶ **Finestre mobili** ▶ **Coordinate oggetto**.
   Per modificare un'ellisse esistente, selezionare l'ellisse.
2. Fare clic sul pulsante **Ellisse** .
3. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per impostare il punto d'origine dell'ellisse, fare clic in un punto nell'area **Origine**.
   - Per specificare la posizione esatta del punto d'origine, immettere i valori nelle caselle **x** e **y**.
   - Per specificare i diametri (larghezza e altezza) dell'ellisse, immettere i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto**.
   - Per specificare solo uno dei diametri e regolare automaticamente l'altro diametro in proporzione, abilitare la casella di controllo **Proporzionale**.
   - Per ruotare l'ellisse di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo di rotazione**. Il punto d'origine dell'ellisse è utilizzato come centro di rotazione.
4. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Crea oggetto**: aggiunge una nuova ellisse alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce l'ellisse selezionata con una nuova

Operazioni aggiuntive

Disegnare un'ellisse specificando gli angoli inferiore sinistro e superiore destro del perimetro di delimitazione attorno a un'ellisse	Digitare i valori nelle caselle **x** e **y** dell'area **Perimetro di delimitazione**. La prima coppia di caselle controlla la posizione dell'angolo inferiore sinistro del perimetro di delimitazione. La seconda coppia di caselle controlla la posizione dell'angolo superiore destro del perimetro di delimitazione. Questo metodo per disegnare ellissi è disponibile solo quando non sono applicate rotazioni all'ellisse.
Impostare gli angoli inferiore sinistro e superiore destro di un perimetro di delimitazione dell'ellisse direttamente nella finestra di disegno	Nell'area **Perimetro di delimitazione**, fare clic sul pulsante **Imposta angolo inferiore sinistro in modo interattivo** o sul pulsante **Imposta angolo superiore destro in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.
Impostare il punto d'origine direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta punto di origine in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.
Specificare le dimensioni dell'ellisse direttamente nella finestra di disegno	Fare clic su uno dei pulsanti **Imposta diametro in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare un cerchio con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per sostituire un cerchio esistente, selezionare il cerchio.
2. Fare clic sulla freccia nella parte inferiore del pulsante **Ellisse**, quindi fare clic sul pulsante **Cerchio** .
3. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per impostare il punto d'origine del quadrato, fare clic in un punto nell'area **Origine**.
   - Per specificare la posizione esatta del punto d'origine, immettere i valori nelle caselle **x** e **y**.
   - Per specificare il diametro di un cerchio, digitare un valore nella casella **Dimensioni oggetto**.
   - Per ruotare il cerchio di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo di rotazione**. Il punto d'origine del cerchio è utilizzato come centro di rotazione.
4. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Crea oggetto**: aggiunge un nuovo cerchio alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce il cerchio selezionato con uno nuovo

Operazioni aggiuntive

Impostare il punto d'origine direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta punto di origine in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.
Specificare il diametro di un cerchio direttamente nella finestra di disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta diametro in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare un poligono con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per modificare un poligono esistente, selezionare il poligono.
2. Fare clic sul pulsante **Poligono** .
3. Nell'area **Dimensioni oggetto**, digitare un valore nella casella **Punti o lati**.
4. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per ruotare il poligono di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo di rotazione**.
   - Per specificare il centro di un poligono, immettere i valori nelle caselle **x** e **y** dell'area **Ellisse di delimitazione**. Il centro del poligono è il centro dell'ellisse di delimitazione disegnabile attorno al poligono. Il centro del poligono è utilizzato come centro di rotazione.
   - Per specificare i diametri dell'ellisse di delimitazione, digitare i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto** dell'area **Ellisse di delimitazione**.
   - Per specificare solo un diametro e regolare automaticamente l'altro diametro in proporzione, abilitare la casella di controllo **Proporzionale**.
5. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Crea oggetto**: aggiunge un nuovo poligono alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce il poligono selezionato con uno nuovo

Operazioni aggiuntive

Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare il centro del poligono direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta centro del poligono in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.

Operazioni aggiuntive

Specificare i diametri dell'ellisse di delimitazione direttamente nella finestra di disegno	Fare clic su uno dei pulsanti **Imposta diametro in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare un poligono regolare con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per modificare un poligono esistente, selezionare il poligono.
2. Fare clic sulla freccia nella parte inferiore del pulsante **Poligono**, quindi fare clic sul pulsante **Poligono regolare** .
3. Nell'area **Dimensioni oggetto**, digitare un valore nella casella **Punti o lati**.
4. Digitare un valore nella casella **Lunghezza lato**.
5. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per ruotare il poligono di un angolo specificato, immettere un valore nella casella **Angolo di rotazione**.
   - Per specificare il centro di un poligono, immettere i valori nelle caselle **x** e **y** dell'area **Cerchio di delimitazione**.
   - Per specificare il diametro del cerchio di delimitazione attorno al poligono, digitare un valore nella casella **Dimensioni oggetto**.
6. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Crea oggetto**: aggiunge un nuovo poligono alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce il poligono selezionato con uno nuovo

Operazioni aggiuntive

Impostare la lunghezza lato direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta quote in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.
Impostare il centro del poligono direttamente nella finestra del disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta centro del poligono in modo interattivo** , quindi fare clic nella finestra di disegno.
Specificare il diametro del cerchio di delimitazione direttamente nella finestra di disegno	Fare clic sul pulsante **Imposta diametro in modo interattivo** , quindi trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare una linea retta con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per modificare una linea esistente, selezionare la linea.
2. Fare clic sul pulsante **Linea 2 punti** .
3. Per specificare il punto iniziale e il punto finale lungo i righelli **x** e **y**, digitare i valori nelle caselle **x** e **y** dell'area **Punti**.
   Nell'anteprima in tempo reale, il punto iniziale è evidenziato.
4. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Crea oggetto**: aggiunge una nuova linea alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce la linea selezionata con una nuova

Operazioni aggiuntive

Disegnare una linea retta specificando il punto iniziale, la lunghezza e l'angolo di rotazione	Nell'area **Punti**, digitare i valori nelle caselle **x** e **y** del **Punto iniziale**. Nell'area **Dimensioni oggetto**, digitare un valore nella casella **Lunghezza linea**. Successivamente, digitare un valore nella casella **Angolo di rotazione**.

Operazioni aggiuntive

Impostare il punto iniziale e il punto finale di una linea direttamente nella finestra di disegno	Nell'area **Punti**, fare clic su uno dei pulsanti **Imposta punto in modo interattivo**, quindi fare clic nella finestra di disegno.
Impostare la lunghezza linea direttamente nella finestra del disegno	Nell'area **Dimensioni oggetto**, fare clic sul pulsante **Imposta lunghezza linea in modo interattivo** e trascinare nella finestra di disegno.
Impostare l'angolo di rotazione direttamente nella finestra del disegno	Nell'area **Dimensioni oggetto**, fare clic sul pulsante **Imposta angolo in modo interattivo** e trascinare nella finestra di disegno.

Per disegnare o modificare una linea multi-punto con le coordinate oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Coordinate oggetto**.
   Per sostituire una linea esistente con una nuova, selezionare la linea.
2. Fare clic sul pulsante **Linea multi-punto**.
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi punto** al fondo della finestra mobile **Coordinate oggetto**.
4. Apportare una delle regolazioni seguenti:
   - Per specificare la posizione esatta del punto lungo i righelli x e y, immettere i valori nelle caselle **X** e **Y**.
   - Per aggiungere un altro punto, fare clic sul pulsante **Aggiungi punto** e immettere i valori nelle caselle **X** e **Y**.
5. Dopo aver specificato tutti i punti richiesti, fare clic su una delle seguenti opzioni:
   - **Crea oggetto**: aggiunge una nuova linea alla finestra di disegno
   - **Sostituisci oggetto**: sostituisce la linea selezionata con una nuova

Operazioni aggiuntive

Specificare la posizione di un punto direttamente nella finestra di disegno	Fare clic su un punto nella finestra mobile **Coordinate oggetto**. Fare clic sul pulsante **Imposta punto in modo interattivo**, quindi fare clic nella finestra di disegno.
Eliminare un punto	Fare clic su un punto nella finestra mobile **Coordinate oggetto**, quindi fare clic sul punto **Elimina punto**.
Collegare il punto iniziale con il punto finale di una linea	Fare clic sul pulsante **Chiudi automaticamente/apri curva**.

Utilizzare i seguenti tasti di scelta rapida per creare rapidamente una linea multi-punto:

- Per aggiungere un punto, fare clic nell'area **Punti** e premere **Inserisci**.
- Per eliminare un punto selezionato, premere **Elimina**.
- Per attivare la casella **X** o **Y** di un punto selezionato, premere **F2**.
- Per alternare la selezione delle caselle **X** e **Y** dei punti disponibili, selezionare una casella e premere ripetutamente **TAB**.
- Per alternare la selezione al contrario delle caselle **X** e **Y** dei punti disponibili, selezionare una casella e premere ripetutamente **MAIUSC** + **TAB**.
- Per attivare il pulsante **Imposta punto in modo interattivo**, fare doppio clic nella finestra mobile.

Copia delle proprietà oggetto, trasformazioni ed effetti

CorelDRAW consente di copiare gli attributi di un oggetto in un altro. È possibile copiare le proprietà di un oggetto come contorno, riempimento e testo. È possibile copiare le trasformazioni di un oggetto come dimensionamento, rotazione e posizione. È anche possibile copiare gli effetti applicati ad un oggetto.

Per copiare le proprietà del testo, del contorno o del riempimento da un oggetto a un altro

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Attributi contagocce** .

2 Fare clic sulla bandierina **Proprietà** nella barra proprietà e attivare una delle caselle di controllo seguenti:
- **Contorno**
- **Riempimento**
- **Testo**

3 Fare clic sull'oggetto di cui si desidera copiare le proprietà.
Lo strumento **Attributi contagocce** passa automaticamente alla modalità **Applica attributi oggetto**.

4 Fare clic sull'oggetto a cui applicare le proprietà copiate.

Quando si copiano le proprietà, vengono applicate anche le opzioni attive nelle bandierine **Trasformazioni** ed **Effetti** nella barra proprietà.

È anche possibile copiare le proprietà di riempimento o di contorno o entrambe; a tal fine, fare clic col pulsante destro del mouse su un oggetto con lo strumento **Puntatore** , quindi trascinare su un altro oggetto e selezionare **Copia riempimento qui**, **Copia contorno qui**, o **Copia tutte le proprietà**.

Per copiare le dimensioni, la posizione o la rotazione da un oggetto a un altro

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Attributi contagocce** .

2 Fare clic sulla bandierina **Trasformazioni** nella barra proprietà e attivare una delle caselle di controllo elencate di seguito:
- **Dimensioni**
- **Rotazione**
- **Posizione**

3 Fare clic sull'oggetto di cui si desidera copiare le trasformazioni.
Lo strumento **Attributi contagocce** passa automaticamente alla modalità **Applica attributi oggetto**.

4 Fare clic sull'oggetto a cui applicare le trasformazioni copiate.

Quando si copiano le proprietà, vengono applicate anche le opzioni attive nelle bandierine **Proprietà** ed **Effetti** nella barra proprietà.

Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Attributi contagocce** .

2 Fare clic sulla bandierina **Effetti** nella barra proprietà e attivare una delle caselle di controllo seguenti:
- **Prospettiva**
- **Involucro**
- **Fusione**

- Estrusione
- Contorno
- Lente
- PowerClip
- Ombra discendente
- Distorsione

3 Fare clic sull'oggetto di cui si desidera copiare gli effetti.
Lo strumento **Attributi contagocce** passa automaticamente alla modalità **Applica attributi oggetto**.

4 Fare clic sull'oggetto a cui applicare gli effetti copiati.

Quando si copiano le proprietà, vengono applicate anche le opzioni attive nelle bandierine **Proprietà** e **Trasformazioni** nella barra proprietà.

Clonazione di oggetti

Quando si clona un oggetto, si crea una copia di un oggetto che viene collegata all'originale. Ogni modifica apportata all'oggetto originale si riflette automaticamente nel clone. Tuttavia, le modifiche apportate al clone non si riflettono automaticamente nell'originale. È possibile rimuovere le modifiche apportate al clone ripristinando l'originale.

La clonazione consente di modificare più copie di un oggetto simultaneamente modificando l'oggetto principale. Questo tipo di modifica è particolarmente utile quando si desidera che alcune proprietà dell'oggetto principale e del clone differiscano, ad esempio il colore del riempimento e del contorno, ma che l'oggetto principale controlli altre proprietà, ad esempio la forma.

Se si desidera utilizzare più volte lo stesso oggetto in un disegno, utilizzare i simboli anziché i cloni, in modo da rendere inferiori le dimensioni del file. Per ulteriori informazioni sui simboli, consultare "Operazioni con i simboli" a pagina 237.

L'oggetto sulla sinistra è stato clonato due volte. Le diverse proprietà del riempimento e del contorno sono state applicate ai cloni. Il clone sulla destra è stato anche rimodellato.

Per clonare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Modifica** ▸ **Clona**.

Operazioni aggiuntive

Selezionare l'oggetto principale di un clone	Fare clic sul clone con il pulsante destro del mouse, quindi fare clic su **Seleziona originale**.
Selezionare gli oggetti clone di un oggetto principale	Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto principale, quindi fare clic su **Seleziona cloni**.

È possibile clonare un oggetto principale più volte, ma non è possibile clonare un clone.

Per ripristinare l'oggetto principale di un clone

1 Fare clic su un clone modificato con il pulsante destro del mouse, quindi fare clic su **Ripristina principale**.

2 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:

- **Clona riempimento**: ripristina gli attributi del riempimento dell'oggetto principale
- **Clona contorno**: ripristina gli attributi del contorno dell'oggetto principale
- **Clona forma tracciato**: ripristina gli attributi della forma dell'oggetto principale
- **Clona trasformazioni**: ripristina gli attributi della forma e delle dimensioni dell'oggetto principale
- **Clona maschera colore bitmap**: consente di ripristinare le impostazioni relative al colore dell'oggetto principale.

Nella finestra di dialogo **Ripristina principale** sono disponibili soltanto le proprietà del clone diverse da quelle dell'oggetto principale.

Posizionamento di oggetti

È possibile posizionare gli oggetti trascinandoli nella nuova collocazione, mediante un'operazione di scostamento, oppure specificandone le coordinate orizzontale e verticale.

Lo scostamento consente di spostare un oggetto in incrementi premendo i tasti **freccia**. Il valore di incremento è noto come "distanza di scostamento". Un micro scostamento consente di spostare un oggetto di una frazione della distanza di scostamento. Un super scostamento consente di spostare un oggetto di un multiplo della distanza di scostamento. Per impostazione predefinita, è possibile operare lo scostamento degli oggetti in incrementi di 0,1 pollici; tuttavia, questi parametri possono essere modificati in base alle specifiche esigenze. È inoltre possibile modificare i valori di micro scostamento e super scostamento.

Per posizionare un oggetto, è possibile indicare le coordinate orizzontali e verticali in relazione al punto di ancoraggio centrale o a un altro punto di ancoraggio dell'oggetto.

È inoltre possibile spostare un oggetto su un'altra pagina. Per ulteriori informazioni, consultare "Per spostare un oggetto in un'altra pagina" a pagina 468.

Per spostare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Posizionare il puntatore al centro del perimetro di delimitazione.

3 Quando appare il puntatore di posizionamento, trascinare l'oggetto in una nuova posizione nel disegno.

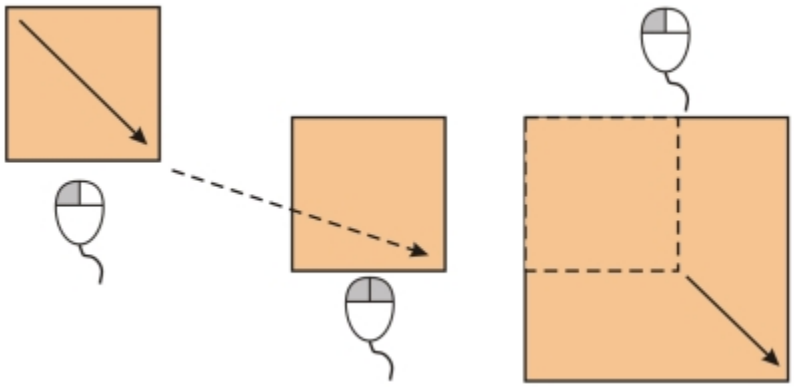
Per spostare un oggetto in un'altra pagina è possibile trascinare l'oggetto sulla scheda del numero di pagina nella parte inferiore della finestra del documento, quindi nella finestra del documento.

Per spostare un oggetto mentre si disegna

1 Iniziare a disegnare un forma, ad esempio un rettangolo, un'ellisse o un poligono.

2 Tenere premuto il pulsante destro del mouse senza rilasciare il pulsante sinistro, quindi trascinare l'oggetto incompleto nella nuova posizione.

3 Rilasciare il pulsante destro del mouse e continuare il disegno.



Spostamento di un oggetto mentre si sta disegnando

Per eseguire lo scostamento di un oggetto

Operazione	Procedura
Spostare l'oggetto selezionato della distanza di scostamento.	Premere un tasto **Freccia**.
Spostare l'oggetto selezionato di una frazione della distanza di scostamento (micro scostamento).	Tenere premuto **CTRL** e premere un tasto **Freccia**.
Spostare l'oggetto selezionato di un multiplo della distanza di scostamento (super scostamento).	Tenere premuto **Maiusc** e premere un tasto **Freccia**.

Per impostare le distanze di scostamento

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Righelli**.
3. Digitare un valore nella casella **Scostamento**.
4. Digitare un valore in una delle seguenti caselle:
   - **Super scostamento**
   - **Micro scostamento**

È inoltre possibile specificare la distanza di scostamento anche deselezionando tutti gli oggetti e digitando un valore nella casella **Distanza scostamento** nella barra proprietà.

Per salvare le nuove distanze di scostamento da utilizzare nei nuovi disegni, fare clic su **Strumenti** ▸ **Salva impostazioni correnti come predefinite**.

Per posizionare un oggetto in base alle sue coordinate x e y

1. Selezionare un oggetto.
   Per modificare l'origine dell'oggetto, fare clic su un punto sul pulsante **Origine oggetto** nella barra delle proprietà.
2. Digitare i valori appropriati nelle caselle seguenti:
   - **x**: consente di posizionare l'oggetto sull'asse x.
   - **y**: consente di posizionare l'oggetto sull'asse y.

   I valori x e y specificano la posizione esatta dell'origine oggetto.
3. Premere **Invio**.

L'origine oggetto, detta anche "punto di ancoraggio" o "punto di riferimento", può essere il centro di un oggetto o una delle maniglie di selezione dell'oggetto. Quando si digitano i valori nelle caselle **x** e **y** della barra delle proprietà per posizionare un oggetto, l'origine rimane fissa.

Per posizionare un oggetto modificando il punto di ancoraggio

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Posizione**.
3. Disattivare la casella di controllo **Posizione relativa** nella finestra mobile **Trasforma**.
4. Digitare i valori appropriati nelle caselle seguenti:
   - **O**: consente di specificare un valore per la posizione di un oggetto lungo l'asse orizzontale
   - **V**: consente di specificare un valore per la posizione di un oggetto lungo l'asse verticale
5. Attivare la casella di controllo che corrisponde al punto di ancoraggio da impostare.
6. Fare clic su **Applica**.

Per impostazione predefinita, il punto di origine (0,0) corrisponde all'angolo inferiore sinistro della pagina di disegno.

Quando si abilita la casella di controllo **Posizione relativa** nella finestra mobile **Trasformazione**, la posizione del punto di ancoraggio centrale è identificata come 0,0 nelle caselle **O** e **V**. Quando si specifica una posizione diversa nelle caselle **O** e **V**, i valori rappresentano una variazione rispetto alla posizione corrente dell'oggetto misurata dal punto di ancoraggio centrale.

Allineamento e distribuzione degli oggetti

CorelDRAW consente di allineare e distribuire con precisione gli oggetti in un disegno. È possibile allineare gli oggetti reciprocamente e a parti della pagina di disegno, come il centro, i bordi e la griglia. Se si allineano oggetti ad altri oggetti, è possibile allinearli al centro o ai bordi.

È possibile allineare più oggetti al centro della pagina di disegno in senso orizzontale o verticale. È possibile disporre uno o più oggetti anche lungo il bordo della pagina e al punto più vicino della griglia. È possibile allineare gli oggetti in base a un punto di riferimento specificando le coordinate x e y.

La distribuzione automatica degli oggetti aggiunge una spaziatura tra un oggetto e l'altro in base alla larghezza, all'altezza e ai punti centrali degli oggetti stessi. È possibile distribuire gli oggetti in modo tale che i loro punti centrali o i bordi selezionati (ad esempio, quello superiore o quello di destra) appaiano in modo uniforme. È inoltre possibile distribuire gli oggetti in modo tale che la distanza tra un oggetto e l'altro sia uguale. Gli oggetti possono essere distribuiti lungo tutto il perimetro di delimitazione che li circonda o sull'intera pagina di disegno.

Oggetti sparpagliati (a sinistra) allineati verticalmente e distribuiti in modo uniforme (a destra).

Per allineare gli oggetti

1. Selezionare gli oggetti.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Allinea e distribuisci** ▸ **Allinea e distribuisci**.

3 Nell'area **Allinea** della finestra mobile, fare clic su uno dei pulsanti seguenti per utilizzare il bordo o il centro di un oggetto per l'allineamento.

- **Allinea a sinistra** : allineamento al bordo sinistro degli oggetti
- **Allinea al centro orizzontalmente** : allineamento del centro di un oggetto sull'asse verticale
- **Allinea a destra** : allineamento al bordo destro degli oggetti
- **Allinea in alto** : allineamento al bordo superiore degli oggetti
- **Allinea al centro verticalmente** : allineamento del centro di un oggetto sull'asse orizzontale
- **Allinea in basso** : allineamento al bordo inferiore degli oggetti

Per allineare gli oggetti a partire dai contorni, fare clic sul pulsante **Contorno** .

4 Nell'area **Allinea gli oggetti a**, eseguire una delle attività seguenti.

Operazione	Procedura
Allineare un oggetto con un oggetto specifico	Fare clic sul pulsante **Oggetti attivi** . Se si selezionano gli oggetti uno per volta, l'ultimo oggetto selezionato è il punto di riferimento per l'allineamento degli altri. Se si utilizza un perimetro di selezione per selezionare gli oggetti, l'oggetto posizionato nell'angolo superiore sinistro della selezione verrà utilizzato come punto di riferimento.
Allineare un oggetto con il bordo della pagina	Fare clic sulla scheda **Bordo pagina** .
Allineare un oggetto al centro della pagina	Fare clic sul pulsante **Centro pagina** . Per allineare il centro dell'oggetto al centro della pagina, verificare che i pulsanti **Allinea al centro orizzontalmente** e **Allinea al centro verticalmente** dell'area **Allinea** siano abilitati.
Allineare un oggetto alla linea della griglia più vicina	Fare clic sul pulsante **Griglia** .
Allineare un oggetto a un punto specifico	Fare clic sul pulsante **Punto specifico** e digitare i valori nelle caselle **Specifica coordinate**. È anche possibile specificare un punto in maniera interattiva facendo clic sul pulsante **Specifica punto** e facendo clic nella finestra del documento.
Impostare un'opzione di allineamento per gli oggetti di testo	Nell'area **Testo**, selezionare una delle opzioni seguenti: • **Linea di base prima riga** : consente di allineare il testo alla linea di base della prima riga • **Linea di base ultima riga** : consente di allineare il testo alla linea di base dell'ultima riga. • **Perimetro di delimitazione** : consente di allineare il testo al perimetro di delimitazione.

È anche possibile allineare rapidamente gli oggetti con un altro oggetto, senza utilizzare la finestra mobile **Allinea e distribuisci**, facendo clic su **Oggetto** ▸ **Allinea e distribuisci** e poi facendo clic su uno dei primi sei comandi per l'allineamento. La lettera accanto al nome dei comandi indica il tasto di scelta rapida che è possibile utilizzare per allineare gli oggetti. Ad esempio, la lettera **L** accanto

al comando **Allinea a sinistra** indica che è possibile premere la lettera **L** per allineare gli oggetti al punto più a sinistra dell'oggetto che viene usato come punto di riferimento.

È inoltre possibile allineare tutti gli oggetti con il centro della pagina, verticalmente e orizzontalmente, premendo il tasto **P**.

Per distribuire gli oggetti

1 Selezionare gli oggetti.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Allinea e distribuisci** ▸ **Allinea e distribuisci**.

3 Per distribuire gli oggetti orizzontalmente, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

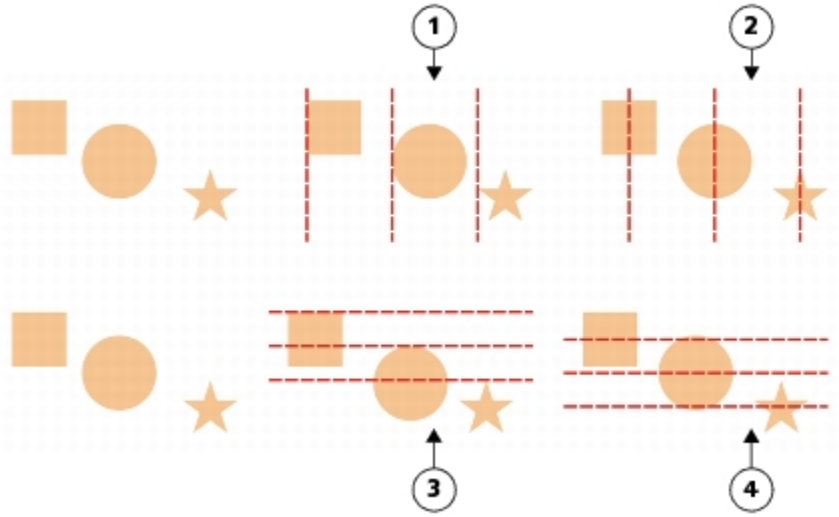
- **Distribuisci a sinistra** : distanzia il bordo sinistro degli oggetti in maniera uniforme
- **Distribuisci al centroorizzontalmente** : distanzia il punto centrale degli oggetti in maniera uniforme sull'asse orizzontale
- **Distribuisci a destra** : distanzia il bordo destro degli oggetti in maniera uniforme
- **Distribuisci spazio orizzontalmente** : inserisce intervalli uguali fra gli oggetti lungo l'asse orizzontale

4 Per distribuire gli oggetti verticalmente, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Distribuisci in alto** : distanzia il bordo superiore degli oggetti in maniera uniforme
- **Distribuisci al centro verticalmente** : distanzia il punto centrale degli oggetti in maniera uniforme sull'asse verticale
- **Distribuisci in basso** : distanzia il bordo inferiore degli oggetti in maniera uniforme
- **Distribuisci spazio verticalmente** : inserisce intervalli uguali fra gli oggetti lungo l'asse verticale

5 Per indicare l'area sulla quale vengono distribuiti gli oggetti, fare clic su uno dei pulsanti seguenti nell'area **Distribuisci gli oggetti a**:

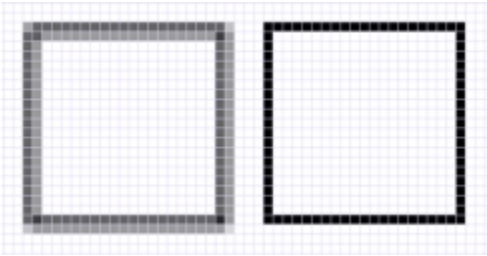
- **Estendi selezione** : distribuisce gli oggetti sull'area del perimetro di delimitazione che li circonda
- **Estendi pagina** : distribuisce gli oggetti sulla pagina di disegno



Riga in alto: opzioni per la distribuzione orizzontale degli oggetti. 1) L'opzione A sinistra distanzia i bordi a sinistra in maniera uniforme. 2) L'opzione Al centro distanzia i punti centrali in maniera uniforme. Riga in basso: opzioni per la distribuzione verticale degli oggetti. 3) L'opzione In alto distanzia i bordi superiori in maniera uniforme. 4) L'opzione Al centro distanzia i punti centrali in maniera uniforme.

Applicazione del suggerimento relativo all'oggetto

Il suggerimento relativo all'oggetto consente di migliorare il rendering degli oggetti mediante la regolazione della visualizzazione di un oggetto in modo che sia allineato alla griglia di pixel. Ad esempio, se si crea un pulsante per il Web, è possibile abilitare il suggerimento relativo all'oggetto per assicurarsi che l'oggetto venga visualizzato in modo chiaro e nitido in fase di esportazione come bitmap.



La visualizzazione in pixel di un quadrato (sinistra) con uno spessore di linea di 1 pixel creato senza il suggerimento relativo all'oggetto. Una copia del quadrato (destra) con il suggerimento relativo all'oggetto applicato.

Per applicare il suggerimento relativo all'oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Suggerimento relativo all'oggetto**.

Aggancio di oggetti

Mentre si sposta o si disegna un oggetto, è possibile agganciarlo a un altro oggetto del disegno. È possibile agganciare un oggetto a vari punti di aggancio sull'oggetto obiettivo. Quando si sposta il puntatore vicino a un punto di aggancio, questo viene evidenziato per indicare che si tratta dell'obiettivo a cui verrà agganciato il puntatore.

È possibile agganciare oggetti ad altri oggetti, ad elementi delle pagine (come il centro della pagina), alla griglia del documento, alla griglia dei pixel, alla griglia della linea base o alle linee guida.

Per agganciare un oggetto a un altro oggetto con maggiore precisione, è necessario innanzitutto agganciare il puntatore a un punto di aggancio dell'oggetto e, successivamente, agganciare l'oggetto a un punto di aggancio nell'oggetto di destinazione. Ad esempio, è possibile agganciare il puntatore al centro di un rettangolo, trascinare il rettangolo dal centro, quindi agganciarlo al centro di un altro rettangolo.

Il puntatore è stato agganciato ad un nodo terminale della foglia (in alto) e successivamente la foglia è stata trascinata per agganciarla al nodo terminale del ramo (in basso).

Le modalità di aggancio determinano quali punti di aggancio possono essere utilizzati all'interno dell'oggetto. La tabella di seguito riportata comprende le descrizioni di tutte le modalità di aggancio disponibili.

Modalità di aggancio	Descrizione	Indicatore della modalità di aggancio
Nodo	Consente l'aggancio a un nodo di un oggetto	
Intersezione	Consente l'aggancio ad un'intersezione geometrica degli oggetti	
Punto mediano	Consente l'aggancio al punto mediano del segmento di una linea	
Quadrante	Consente l'aggancio ai punti che si trovano ad angolazioni di 0°, 90°, 180° e 270° in un cerchio, ellisse o arco.	
Tangente	Consente l'aggancio ad un punto sul bordo esterno di un arco, cerchio o ellisse dove una linea è a contatto con l'oggetto senza tuttavia intersecarlo.	
Perpendicolare	Consente l'aggancio a un punto sul bordo esterno di un segmento dove una linea è perpendicolare all'oggetto.	
Bordo	Consente l'aggancio ad un punto che tocca il bordo esterno di un oggetto	
Al centro	Consente l'aggancio al centro dell'oggetto più vicino (arco, poligono regolare o centroide di curva)	
Riga di base del testo	Consente l'aggancio a un punto di una riga di base del testo grafico o in paragrafi.	

È possibile scegliere tra diverse opzioni di aggancio. Ad esempio, è possibile disattivare alcune o tutte le modalità di aggancio per fare in modo che l'applicazione funzioni più velocemente. È inoltre possibile impostare una soglia di aggancio, che specifica la distanza dal puntatore che renderà attivo un punto di aggancio. È anche possibile attivare e disattivare l'aggancio.

Per attivare o disattivare l'aggancio

- Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella:

Operazione	Procedura
Abilitare l'aggancio per tutti gli oggetti	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Oggetti**.
Agganciare gli oggetti agli elementi della pagina (bordi, punti medi bordi e centro pagina)	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Pagina**.
Agganciare gli oggetti alla griglia dei pixel	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Pixel**. Questa opzione è disponibile solo se è attiva la visualizzazione dei pixel. Per ulteriori informazioni, consultare "Selezione della modalità di visualizzazione" a pagina 45.
Agganciare gli oggetti alla griglia del documento	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Griglia documento**. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione della griglia documento" a pagina 472.

Operazione	Procedura
Agganciare gli oggetti alla griglia della linea base	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Griglia linea di base**. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione della griglia linea di base" a pagina 474.
Agganciare gli oggetti alle linee guida	Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Linee guida**. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle linee guida" a pagina 475.

Un segno di spunta accanto al comando di aggancio indica che la funzione di aggancio è attivata.

È anche possibile premere **Alt** + **Z** per attivare e disattivare l'aggancio agli oggetti oppure premere **Ctrl** + **Y** per attivare o disattivare l'aggancio alla griglia del documento.

Per agganciare gli oggetti

1. Selezionare l'oggetto che si desidera agganciare all'oggetto obiettivo.
2. Spostare il puntatore sull'oggetto fino a quando il punto di aggancio risulta evidenziato.
3. Trascinare l'oggetto vicino all'oggetto obiettivo fino a quando il punto di aggancio dell'oggetto obiettivo viene evidenziato.

Per agganciare un oggetto durante il disegno, trascinarlo nella finestra di disegno fino a quando il punto di aggancio nell'oggetto obiettivo risulta evidenziato.

Per impostare le opzioni di aggancio

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Aggancia agli oggetti**.
3. Nella pagina **Aggancia agli oggetti** della finestra di dialogo **Opzioni**, attivare una o più caselle di controllo nell'area **Modalità**.
   Per abilitare tutte le modalità di aggancio, fare clic su **Seleziona tutto**.
   Per disabilitare tutte le modalità di aggancio senza tuttavia disabilitare la funzione stessa, fare clic su **Deseleziona tutto**.
4. Digitare un valore nella casella **Raggio di aggancio** per impostare il raggio, in pixel, del campo di aggancio intorno al puntatore.

Operazioni aggiuntive

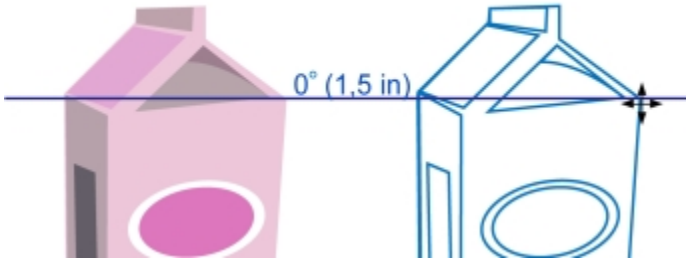
Visualizzare o nascondere gli indicatori delle modalità di aggancio	Attivare o disattivare la casella di controllo **Mostra indicatori della posizione di aggancio**.
Visualizzare o nascondere i suggerimento su schermo	Attivare o disattivare la casella di controllo **Suggerimento su schermo**.

Uso delle guide dinamiche

È possibile visualizzare guide dinamiche per spostare, allineare e disegnare oggetti in modo più preciso rispetto ad altri oggetti. Le guide dinamiche sono guide provvisorie che è possibile visualizzare nei seguenti punti di aggancio degli oggetti: centro, nodo, quadrante e riga di base del testo. Per ulteriori informazioni sui punti di aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

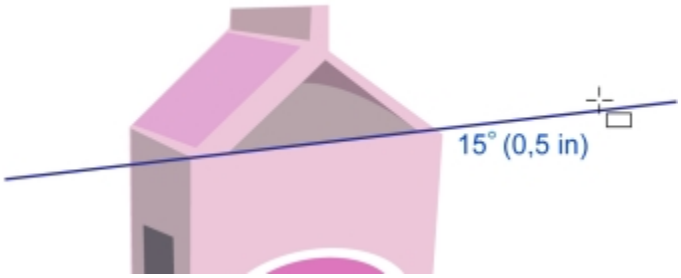
Mentre si trascina un oggetto lungo una guida dinamica, è possibile visualizzare la distanza dell'oggetto dal punto di aggancio utilizzato per creare la guida dinamica, che consente di posizionare l'oggetto con precisione. È possibile utilizzare le guide dinamiche per posizionare

gli oggetti rispetto ad altri oggetti in fase di disegno. È anche possibile visualizzare le guide dinamiche intersecanti e quindi posizionare un oggetto al punto di intersezione.



Guida dinamica tirata da un nodo nell'oggetto di sinistra. Il suggerimento su schermo accanto al nodo visualizza l'angolazione delle guide dinamiche (0°) e la distanza tra il nodo e il puntatore (1,5 pollici). L'oggetto di destra è stato trascinato lungo le guide dinamiche e posizionato con precisione a 1,5 pollici di distanza dal nodo utilizzato per generare la guida dinamica.

Le guide dinamiche contengono separazioni invisibili dette segni di graduazione intorno a cui gravita il puntatore. I segni di graduazione consentono di spostare con precisione gli oggetti lungo una guida dinamica. È possibile regolare la spaziatura tra i segni di graduazione in base alle proprie esigenze e disattivare l'aggancio ai segni di graduazione. È possibile impostare opzioni diverse per le guide dinamiche. Ad esempio, è possibile scegliere di visualizzare le guide dinamiche su uno o più angoli predefiniti, oppure su angoli personalizzati specificati dall'utente. È possibile visualizzare un'anteprima delle impostazioni di angolazione. È anche possibile personalizzare il colore e lo stile linea delle guide dinamiche. Quando una guida dinamica non è più necessaria in un determinato angolo, è possibile eliminare le impostazioni di angolazione. È anche possibile visualizzare le guide dinamiche che rappresentano estensioni di segmenti di linea.



Questa guida dinamica rappresenta un'estensione di un segmento di linea.

È possibile disattivare le guide dinamiche in qualsiasi momento.

Per attivare o disattivare le guide dinamiche

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Guide dinamiche**.

La presenza di un segno di spunta a fianco del comando **Guide dinamiche** indica che le guide dinamiche sono attivate.

Per attivare o disattivare le guide dinamiche, premere **Maiusc** + **Alt** + **D**.

Per visualizzare le guide dinamiche

1 Dopo aver attivato le guide dinamiche, fare clic su uno strumento di disegno.

2 Spostare il puntatore su di esso e quindi su un possibile punto di aggancio di un oggetto.

3 Ripetere il passaggio 2 con gli altri oggetti per visualizzare altre guide dinamiche.

I punti di aggancio vengono registrati in una coda e utilizzati per creare le guide dinamiche.

I possibili punti di aggancio (nodo, centro, quadrante e riga di base) vengono visualizzati soltanto quando si attivano le corrispondenti modalità di aggancio. Per ulteriori informazioni sui punti di aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Per evitare che vengano visualizzate troppo guide dinamiche, è possibile svuotare in qualsiasi momento la coda dei punti facendo clic all'interno della finestra di disegno o premendo **Esc**.

È possibile utilizzare i punti di aggancio registrati per visualizzare le guide dinamiche intersecanti. Per eseguire questa operazione, visualizzare una guida dinamica, quindi spostare il puntatore lungo di essa fino al punto in cui una guida dinamica intersecante viene visualizzata in corrispondenza del punto di aggancio registrato.

Per posizionare un oggetto rispetto a un altro oggetto

1 Dopo aver attivato le guide dinamiche, selezionare un oggetto.

Se si desidera spostare l'oggetto in base a un punto di aggancio specifico, spostare il puntatore sul punto di aggancio, fino a quando questo risulta evidenziato.

2 Trascinare l'oggetto da agganciare a un possibile punto di aggancio dell'oggetto obiettivo.

3 Quando il punto di aggancio dell'oggetto obiettivo diventa evidenziato, trascinare l'oggetto lungo la guida dinamica per posizionarlo.

I possibili punti di aggancio (nodo, centro, quadrante e riga di base) vengono visualizzati soltanto quando si attivano le corrispondenti modalità di aggancio. Per ulteriori informazioni sui punti di aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Per disegnare un oggetto in relazione a un altro oggetto

1 Dopo aver attivato le guide dinamiche, fare clic su uno strumento di disegno.

2 Spostare il puntatore su un possibile punto di aggancio di un oggetto.

3 Quando il punto di aggancio diventa evidenziato, spostare il puntatore per visualizzare una guida dinamica.

4 Spostare il puntatore lungo la guida dinamica fino al punto desiderato e trascinare per disegnare un oggetto.

I possibili punti di aggancio (nodo, centro, quadrante e riga di base) vengono visualizzati soltanto quando si attivano le corrispondenti modalità di aggancio. Per ulteriori informazioni sui punti di aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Per posizionare un oggetto all'intersezione delle guide dinamiche

1 Dopo aver attivato le guide dinamiche, selezionare un oggetto.

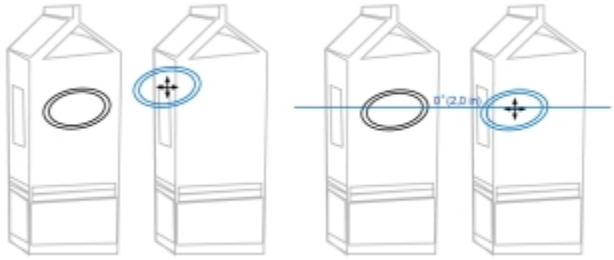
Se si desidera utilizzare un punto di aggancio specifico per spostare l'oggetto, spostare il puntatore sul punto di aggancio, fino a quando questo risulta evidenziato.

2 Trascinare l'oggetto da agganciare a un possibile punto di aggancio di un altro oggetto, trascinarlo per visualizzare una guida dinamica continuando a tenere premuto il pulsante del mouse.

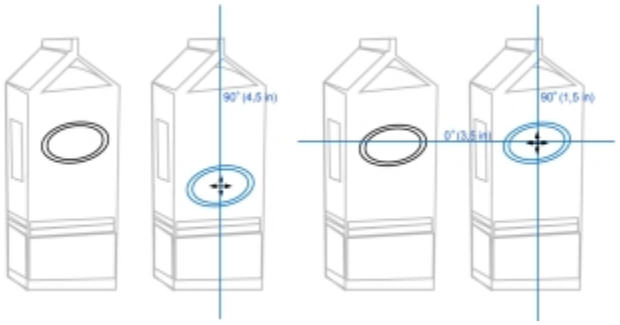
3 Trascinare l'oggetto su un altro possibile punto di aggancio. Quando quest'ultimo viene evidenziato, trascinare per visualizzare un'altra guida dinamica nel punto di intersezione delle due guide.

4 Quando viene visualizzato il punto di intersezione, rilasciare il pulsante del mouse.

Nell'esempio seguente vengono utilizzate guide dinamiche intersecanti per posizionare un'ellisse.



Innanzitutto, l'ellisse è stata trascinata dal suo punto di ancoraggio centrale (sinistra) verso il bordo dell'altra confezione, quindi è stata trascinata verso destra per visualizzare una guida dinamica (destra).



Successivamente, l'ellisse è stata trascinata sul bordo della confezione e quindi verso il basso per visualizzare un'altra guida dinamica (a sinistra). Infine, l'ellisse è stata posizionata al punto di intersezione delle guide dinamiche (a destra).

I possibili punti di aggancio (nodo, centro, quadrante e riga di base) vengono visualizzati soltanto quando si attivano le corrispondenti modalità di aggancio. Per ulteriori informazioni sui punti di aggancio e le modalità di aggancio, consultare "Aggancio di oggetti" a pagina 204.

Impostare le opzioni per le guide dinamiche

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Allineamento e Guide dinamiche**.

2 Nella finestra mobile **Allineamento e guide dinamiche**, fare clic sul pulsante **Guide dinamiche**.

3 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

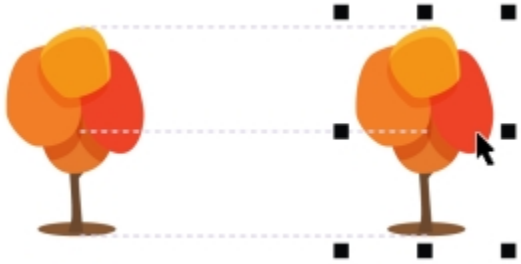
Operazione	Procedura
Attivare o disattivare le guide dinamiche	Attivare o disattivare la casella di controllo nell'angolo superiore destro della sezione **Guide dinamiche** della finestra mobile.
Modificare lo stile della linea delle guide dinamiche	Aprire il selettore **Stile linea** e scegliere uno stile di linea.
Modificare il colore delle guide dinamiche	Aprire il selettore **Colore linea** e scegliere un colore.
Visualizzare o nascondere l'angolo delle guide dinamiche e la distanza dal punto di aggancio utilizzato per creare la guida dinamica	Fare clic sul pulsante **Visualizza descrizioni comandi**.
Visualizzare le guide dinamiche che rappresentano prolungamenti di segmenti di linea	Fare clic sul pulsante **Prolunga linee rette**.

Operazione	Procedura
Agganciare alle divisioni invisibili specificate lungo la guida dinamica	Fare clic sul pulsante **Aggancia spaziatura segni di graduazione** e digitare un valore nella casella **Spaziatura segni di graduazione**.
Scegliere le angolazioni alle quali visualizzare le guide dinamiche	Attivare o disattivare le caselle di controllo relative all'angolazione. Se si attiva la casella di controllo relativa all'angolazione, nella finestra **Anteprima guide** viene visualizzata un'anteprima della guida dinamica.
Aggiungere un'angolazione personalizzata della guida dinamica	Digitare un valore nella casella **Angolo personalizzato**, quindi fare clic sul pulsante **Aggiungi angolo personalizzato**.
Eliminare un'angolazione della guida dinamica	Selezionare una guida dinamica nell'elenco e fare clic sul pulsante **Elimina angolo personalizzato**.
Visualizzare guide dinamiche su tutti gli angoli disponibili	Fare clic sul pulsante **Seleziona tutto**.
Disattivare le guide dinamiche a tutte le angolazioni disponibili	Fare clic sul pulsante **Deseleziona tutto**.

Utilizzo delle guide di allineamento

È possibile utilizzare le guide di allineamento per allineare gli oggetti in modo interattivo sulla pagina di disegno. Le guide di allineamento sono linee guida provvisorie che vengono visualizzate quando si creano, si ridimensionano o si spostano oggetti in relazione ad altri oggetti vicini. Mentre le guide dinamiche forniscono misurazioni precise per la creazione di illustrazioni tecniche, le guide di allineamento sono utili per l'impaginazione poiché consentono di allineare testo o elementi grafici in modo rapido e accurato.

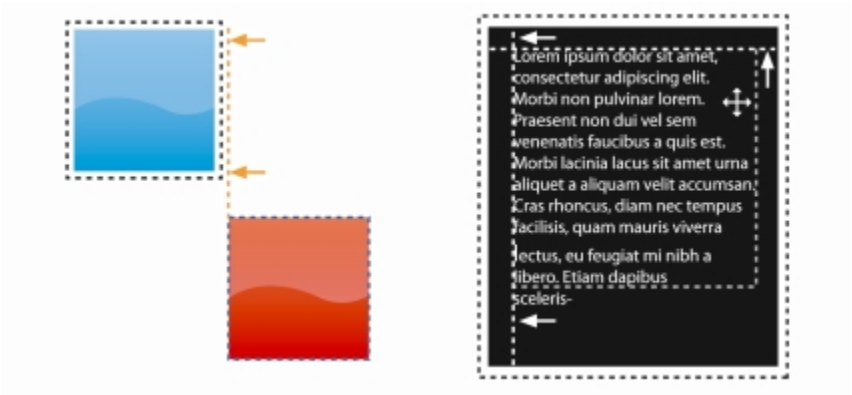
Le guide di allineamento facilitano l'allineamento del centro dell'oggetto al centro di un altro oggetto (centro con centro) oppure del bordo di un oggetto con il bordo di un altro oggetto (bordo su bordo). Inoltre, è possibile allineare il bordo di un oggetto con il centro di un altro oggetto (bordo con centro).



Le guide di allineamento vengono visualizzate quando si sposta un oggetto.

Per allineare un oggetto che si trova a una distanza precisa dal bordo di un altro oggetto, è possibile impostare i margini per le guide di allineamento. Dopo aver specificato i margini, è possibile scegliere l'aspetto delle guide dei bordi: seguono i margini oppure sia i margini che i bordi dell'oggetto.

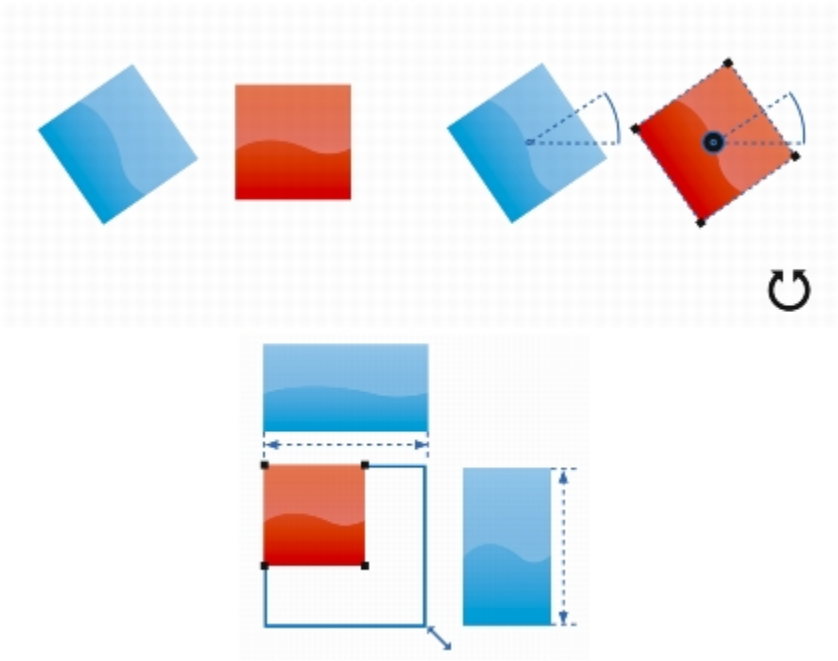
Le guide di allineamento margine permettono di utilizzare margini esterni, margini interni o entrambi. Sono presenti controlli separati per le guide di allineamento orizzontali e verticali, pertanto è possibile modificare le impostazioni di una senza influire sull'altra.


Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Morbi non pulvinar lorem.
Praesent non dui vel sem
venenatis faucibus a quis est.
Morbi lacinia lacus sit amet urna
aliquet a aliquam velit accumsan.
Cras rhoncus, diam nec tempus
facilisis, quam mauris viverra
lectus, eu feugiat mi nibh a
libero. Etiam dapibus
sceleris-

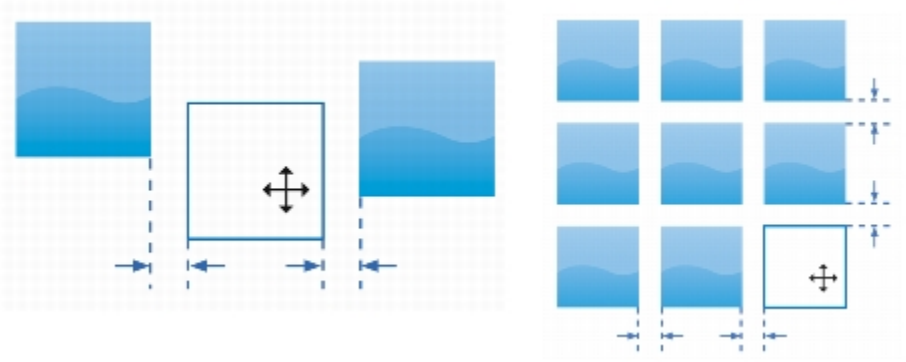
È possibile scostare (a sinistra) e accostare (a destra) le guide di allineamento dei margini.

Le guide di allineamento sono disattivate per impostazione predefinita. È possibile attivare o disattivare facilmente le guide di allineamento oppure modificarne le impostazioni predefinite, inclusi colore e stile linea. È possibile scegliere se le guide di allineamento devono essere visualizzate per i singoli oggetti di un gruppo oppure per il perimetro di delimitazione del gruppo come unità.

La funzione di Spaziatura intelligente permette di disporre e posizionare con precisione un oggetto rispetto ad altri oggetti sullo schermo, mentre la funzione di Quotatura intelligente permette di ridimensionare e ruotare intuitivamente un oggetto rispetto ad altri oggetti sullo schermo.



Quotatura intelligente mostra gli indicatori quando un oggetto viene ruotato dello stesso angolo (in alto) o ridimensionato alla stessa dimensione dell'oggetto più vicino (in basso).



Spaziatura intelligente mostra gli indicatori quando un oggetto è equidistante da altri due oggetti (a sinistra) o presenta la stessa spaziatura rispetto agli oggetti su schermo più vicini (a destra).

Per attivare o disattivare le guide di allineamento

- Selezionare **Visualizza** ▸ **Guide di allineamento**.

Se accanto al comando **Guide di allineamento** viene visualizzato un segno di spunta significa che le guide di allineamento sono attivate.

Per attivare o disattivare le guide di allineamento è anche possibile fare clic sul pulsante **Guide di allineamento** nella barra degli strumenti **Formato**. Per aprire la barra degli strumenti **Formato**, fare clic su **Finestra** ▸ **Barra degli strumenti formato** ▸ **Formato**.

Per attivare o disattivare le guide di allineamento è anche possibile premere **Maiusc** + **Alt** + **A**.

Per modificare le impostazioni delle guide di allineamento

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Allineamento e Guide dinamiche**.
2. Nella finestra mobile **Allineamento e guide dinamiche**, fare clic sul pulsante **Guide di allineamento**.
3. Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Attivare o disattivare le guide di allineamento	Attivare o disattivare la casella di controllo nell'angolo superiore destro della sezione **Guide di allineamento**.
Modificare il colore delle guide di allineamento	Aprire il selettore **Colore linea** e scegliere un colore.
Modificare lo stile della linea delle guide di allineamento	Aprire il selettore **Stile linea** e scegliere uno stile di linea.
Impostare le guide per allineare il bordo di un oggetto al bordo di un altro oggetto	Fare clic sul pulsante **Contorni oggetto**.
Impostare le guide per allineare il bordo di un oggetto con il centro di un altro oggetto	Fare clic sul pulsante **Centro oggetto**.
Impostare le guide per allineare ai singoli oggetti in un gruppo	Fare clic sul pulsante **Singoli oggetti in un gruppo**.
Distribuire gli oggetti utilizzando la stessa spaziatura degli oggetti su schermo più vicini	Assicurarsi che il pulsante **Spaziatura intelligente** sia attivato e trascinare l'oggetto fino alla comparsa degli indicatori a forma di freccia.

Operazione	Procedura
Posizionare un oggetto equidistante tra altri due oggetti	Assicurarsi che il pulsante **Spaziatura intelligente** sia attivato e trascinare l'oggetto tra gli altri due oggetti fino alla comparsa dell'indicatore a forma di freccia.
Ridimensionare gli oggetti alle stesse dimensioni degli altri oggetti sullo schermo	Assicurarsi che il pulsante **Quotatura intelligente** sia attivato e ridimensionare l'oggetto fino alla comparsa degli indicatori a forma di freccia.
Ruotare gli oggetti con la stessa angolazione degli altri oggetti ruotati sullo schermo	Assicurarsi che il pulsante **Quotatura intelligente** sia attivato e ruotare l'oggetto fino alla comparsa degli indicatori di rotazione.

È possibile accedere alla maggior parte dei controlli delle guide di allineamento dalla barra degli strumenti **Formato**, facendo clic sul pulsante **Barra degli strumenti Formato**.

Per aggiungere margini alle guide di allineamento

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Allineamento e Guide dinamiche**.
2. Nella finestra mobile **Allineamento e guide dinamiche**, fare clic sul pulsante **Guide di allineamento**.
3. Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Aggiungere margini alle guide di allineamento	Attivare la casella di controllo **Margini**. Se la casella di controllo **Margini** non è visualizzata, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore della sezione **Guide di allineamento**.
Cambiare il colore della linea dei margini	Aprire il selettore **Colore linea del margine** e scegliere un colore.
Cambiare lo stile della linea dei margini	Aprire il selettore **Stile linea del margine** e scegliere uno stile di linea.
Impostare i margini orizzontali	Digitare un valore nella casella **Margine orizzontale**, fare clic sul pulsante **Margine orizzontale** e scegliere una delle opzioni seguenti: • **Scosta orizzontalmente**: crea un margine alla distanza specificata attorno a un oggetto • **Accosta orizzontalmente**: crea un margine alla distanza specificata all'interno di un oggetto • **Scosta e accosta orizzontalmente**: crea margini alla distanza specificata attorno e all'interno di un oggetto
Impostare i margini verticali	Digitare un valore nella casella **Margine verticale**, fare clic sul pulsante **Margine verticale** e scegliere una delle opzioni seguenti: • **Scosta verticalmente**: crea un margine alla distanza specificata attorno a un oggetto • **Accosta verticalmente**: crea un margine alla distanza specificata all'interno di un oggetto • **Scosta e accosta verticalmente**: crea un margine alla distanza specificata attorno e all'interno di un oggetto
Bloccare le proporzioni tra i margini verticali e orizzontali	Fare clic sul pulsante **Blocca proporzioni**

Operazione	Procedura
Visualizzare solo le guide di allineamento dei margini	Disattivare il pulsante **Contorni oggetto**, il pulsante **Centro oggetto**, il pulsante **Spaziatura intelligente** e il pulsante **Quotatura intelligente**.
Disattivare i margini orizzontali	Fare clic sul pulsante **Margine orizzontale** e selezionare **Nessun margine orizzontale**.
Disattivare i margini verticali	Fare clic sul pulsante **Margine verticale** e selezionare **Nessun margine verticale**.

Modifica dell'ordine degli oggetti

È possibile cambiare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti in un livello o in una pagina collocandoli davanti o dietro ad altri oggetti. È inoltre possibile posizionare gli oggetti con precisione nell'ordine di sovrapposizione, nonché invertire l'ordine di sovrapposizione di più oggetti.

I quattro oggetti (a sinistra) sono ordinati dall'alto verso il basso per creare l'immagine finale (a destra).

Per spostare un oggetto nell'ordine di sovrapposizione

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Ordina**, quindi selezionare uno dei comandi seguenti:

- **Porta in primo pianonella pagina**: colloca l'oggetto selezionato davanti a tutti gli altri oggetti contenuti nella pagina
- **Porta sullo sfondo della pagina**: colloca l'oggetto selezionato dietro a tutti gli altri oggetti contenuti nella pagina
- **Porta in primo piano sul livello**: colloca l'oggetto selezionato davanti a tutti gli altri oggetti presenti sul livello attivo
- **Porta sullo sfondo del livello**: colloca l'oggetto selezionato dietro a tutti gli altri oggetti presenti sul livello attivo
- **Porta sopra**: sposta l'oggetto selezionato in avanti di una posizione. Se l'oggetto selezionato si trova davanti a tutti gli altri oggetti presenti sul livello attivo, viene spostato sul livello superiore.
- **Porta sotto**: sposta l'oggetto selezionato indietro di una posizione. Se l'oggetto selezionato si trova dietro a tutti gli altri oggetti presenti sul livello attivo, viene spostato sul livello sottostante.
- **Davanti**: sposta l'oggetto selezionato davanti all'oggetto su cui si è fatto clic nella finestra di disegno
- **Dietro**: sposta l'oggetto selezionato dietro l'oggetto su cui si è fatto clic nella finestra di disegno

Un oggetto non può essere spostato su un livello bloccato (non modificabile); l'oggetto verrà inserito, invece, sul livello modificabile più vicino. Ad esempio, quando si applica il comando **Porta in primo piano nella pagina** e il livello superiore è bloccato, l'oggetto viene spostato sul livello superiore modificabile. Gli oggetti che si trovano sul livello bloccato rimangono davanti all'oggetto.

Per impostazione predefinita, tutti gli oggetti nella pagina principale vengono visualizzati sopra gli oggetti in altre pagine. Per informazioni sul riordinamento dei contenuti nei livelli della pagina principale, consultare "Per spostare un livello" a pagina 235.

Se l'oggetto selezionato si trova già nell'ordine di sovrapposizione specificato, il comando di **ordine** non è disponibile. Ad esempio, il comando **Porta in primo piano nella pagina** non è disponibile se l'oggetto si trova già davanti a tutti gli altri oggetti contenuti nella pagina.

Per invertire l'ordine di sovrapposizione di più oggetti

1 Selezionare gli oggetti.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Ordine** ▸ **Inverti ordine**.

Ridimensionamento e scalatura di oggetti

CorelDRAW consente di ridimensionare e scalare gli oggetti. In entrambi i casi, si modificano le dimensioni dell'oggetto conservandone le proporzioni. Per modificare le dimensioni di un oggetto, specificare valori precisi oppure modificare l'oggetto in maniera interattiva. Per scalare un oggetto, si cambiano le sue dimensioni di una percentuale specificata.

Per ridimensionare un oggetto

Operazione	
Ridimensionare un oggetto selezionato	Trascinare una delle maniglie di selezione degli angoli.
Impostare una dimensione precisa	Digitare i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto** della barra delle proprietà.
Ridimensionare un oggetto a partire dal centro	Tenere premuto **Maiusc** e trascinare una delle maniglie di selezione d'angolo.
Ridimensionare un oggetto a un multiplo delle dimensioni originali	Tenere premuto **Ctrl** e trascinare una delle maniglie di selezione d'angolo.
Allungare e ridimensionare simultaneamente un oggetto selezionato	Tenere premuto **Alt** e trascinare una delle maniglie di selezione d'angolo.

Il punto di ancoraggio di un oggetto, detto anche "origine oggetto", rimane fisso quando si immettono i valori nelle caselle **Dimensioni oggetto** nella barra delle proprietà per ridimensionare l'oggetto. Per modificare l'origine dell'oggetto, fare clic su un punto sul pulsante **Origine oggetto** nella barra delle proprietà.

È possibile ridimensionare un oggetto anche facendo clic su **Oggetto** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Dimensioni** e digitando valori nella finestra mobile **Trasformazione**.

Per scalare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Trasformazione libera**.

3 Fare clic sul pulsante **Scala libera** nella barra delle proprietà.

Per modificare l'origine dell'oggetto, fare clic su un punto sul pulsante **Origine oggetto** nella barra delle proprietà.

4 Digitare una percentuale in base alla quale scalare l'oggetto nelle caselle **Fattore scala** della barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive

Applicare la scalatura in base alla posizione dell'oggetto anziché rispetto alle coordinate x e y	Fare clic sul pulsante **Relativo all'oggetto** nella barra delle proprietà.
Utilizzare la finestra mobile **Trasforma** per scalare un oggetto	Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Scala**.
Mantenere intatto l'oggetto originale e applicare la trasformazione a una copia	Fare clic sul pulsante **Applica a duplicato** nella barra delle proprietà oppure digitare un numero nella casella **Copie** della finestra mobile **Trasforma**.

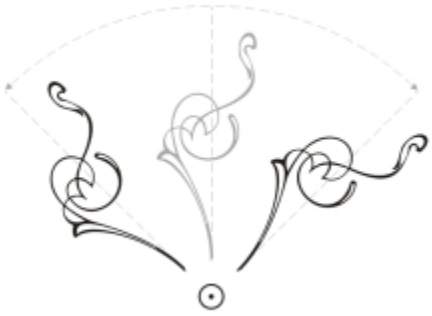
L'origine oggetto, detta anche "punto di ancoraggio" o "punto di riferimento", può essere il centro di un oggetto o una delle maniglie di selezione dell'oggetto. Quando si digitano i valori nelle caselle **Fattore scala** della barra delle proprietà per scalare un oggetto, l'origine rimane fissa.

È inoltre possibile scalare un oggetto trascinando una maniglia di selezione d'angolo.

Per scalare un oggetto è anche possibile utilizzare la barra degli strumenti **Trasforma**. Per aprire la barra degli strumenti, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Trasforma**.

Rotazione e riflessione di oggetti

CorelDRAW consente di ruotare e creare immagini speculari di oggetti. È possibile ruotare un oggetto specificando le coordinate orizzontali e verticali. È possibile spostare il centro di rotazione su una coordinata specifica del righello o rispetto a un punto relativo alla posizione corrente dell'oggetto, a seconda dell'effetto che si intende creare.



Rotazione di oggetti intorno a un unico punto

Sul piano orizzontale l'oggetto viene riflesso da sinistra a destra o dall'alto in basso. Per impostazione predefinita, il punto di ancoraggio per la riflessione si trova al centro dell'oggetto.

Riflessione di un oggetto dall'alto in basso

Per ruotare un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Trasformazione libera**.

3 Fare clic sul pulsante **Rotazione libera** nella barra delle proprietà.

4 Specificare un valore nella casella **Angolo di rotazione** nella barra proprietà.

Operazioni aggiuntive

Applicare la rotazione in base alla posizione dell'oggetto anziché rispetto alle coordinate x e y	Fare clic sul pulsante **Relativo all'oggetto** nella barra delle proprietà.
Usare le maniglie di rotazione per ruotare un oggetto	Con lo strumento **Puntatore** fare clic due volte sull'oggetto per visualizzarne le maniglie di rotazione. Trascinare una maniglia di rotazione in senso orario o antiorario.
Utilizzare la finestra mobile **Trasforma** per ruotare un oggetto	Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Ruota**.

È anche possibile fare clic su un oggetto per visualizzare le maniglie di rotazione e trascinare la maniglia del centro relativo (un cerchio con un pallino al centro) in una nuova posizione per visualizzare e impostare il centro relativo di un oggetto.

Per impostare il centro relativo di un oggetto alla sua posizione originale, attivare la casella di controllo **Centro relativo** nella finestra mobile **Trasforma** e fare clic sull'opzione centrale nell'area sotto la casella di controllo.

Per Si ruotare un oggetto è anche possibile utilizzare la barra degli strumenti **Trasforma**. Per aprire la barra degli strumenti, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Trasforma**.

Per ruotare un oggetto attorno a coordinate specifiche del righello

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Ruota**.

3 Disattivare la casella di controllo **Centro relativo**.

4 Digitare un valore nella casella **Angolo**.

5 Digitare valori in una delle seguenti caselle relative al **Centro**:

- **H**: consente di specificare il punto del righello orizzontale attorno al quale ruotare l'oggetto
- **V**: consente di specificare il punto del righello verticale attorno al quale ruotare l'oggetto

6 Premere **Invio**.

Per riflettere un oggetto

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Trasformazioni** ▸ **Scala**.

3 Nella finestra mobile **Trasforma**, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Riflessione orizzontale** : consente di riflettere l'oggetto da sinistra a destra
- **Riflessione verticale** : consente di riflettere l'oggetto dall'alto al basso

Per modificare il punto di ancoraggio, attivare la casella di controllo corrispondente al punto di ancoraggio da impostare.

4 Fare clic su **Applica**.

È inoltre possibile riflettere un oggetto selezionato tenendo premuto il tasto **CTRL** e trascinando un punto di manipolazione di selezione verso il lato opposto dell'oggetto.

Per riflettere un oggetto selezionato è anche possibile fare clic sui pulsanti **Rifletti orizzontalmente** o **Rifletti verticalmente** nella barra delle proprietà.

Uso della finestra mobile Proprietà oggetto per modificare oggetti

La finestra mobile **Proprietà oggetto** presenta opzioni e proprietà di formattazione che dipendono dall'oggetto, permettendo all'utente di modificare le impostazioni dell'oggetto da un unico punto. Ad esempio, se si crea un rettangolo, nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, verranno visualizzate automaticamente le opzioni di formattazione di contorno, riempimento e angoli, oltre alle proprietà del rettangolo. Se si crea un riquadro di testo, nella finestra mobile verranno visualizzate le opzioni di formattazione di carattere, paragrafo e riquadro, oltre alla proprietà del riquadro di testo.

È possibile raggiungere rapidamente le proprietà da modificare, utilizzando i comandi nella parte superiore della finestra mobile **Proprietà oggetto**. Inoltre, sono disponibili due modalità di visualizzazione: scorrimento e schede. La modalità di scorrimento visualizza tutte le proprietà oggetto rilevanti, permettendo di scorrere le opzioni necessarie. La modalità a schede mostra solo un gruppo di proprietà oggetto per volta, nascondendo le altre opzioni. Ad esempio, è possibile visualizzare solo le opzioni di riempimento e poi fare clic sul pulsante **Contorno** per visualizzare solo le opzioni di contorno.

Se gli oggetti sono dotati di contorno, riempimento o altri stili applicati, gli indicatori di stile compaiono a fianco della proprietà nella finestra mobile **Proprietà oggetto**. È possibile nascondere gli indicatori di stile per risparmiare spazio.

Per utilizzare la finestra mobile Proprietà oggetto

1 Selezionare un oggetto.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Visualizzare le proprietà oggetto da modificare	Fare clic sul pulsante corrispondente nella parte superiore della finestra mobile.
Alternare tra modalità a scorrimento e a schede	Fare clic sul pulsante **Modalità Scroll/Tab**.
Visualizzare o nascondere indicatori di stile	Fare clic sul pulsante **Indicatori di stile**.

Raggruppamento di oggetti

Gli oggetti raggruppati vengono gestiti come se si trattasse di una singola unità ma conservano i loro attributi. Il raggruppamento consente di applicare la stessa formattazione, le stesse proprietà e altre modifiche a tutti gli oggetti del gruppo contemporaneamente. Consente

inoltre di evitare modifiche accidentali alla posizione di un oggetto in relazione agli altri oggetti. È anche possibile creare gruppi annidati raggruppando gruppi esistenti.

I singoli oggetti mantengono i propri attributi quando sono raggruppati.

È possibile aggiungere o rimuovere oggetti da gruppi ed eliminare oggetti che fanno parte di un gruppo. È inoltre possibile modificare un oggetto singolo del gruppo senza separare gli oggetti. Se si desidera modificare più oggetti di un gruppo contemporaneamente, è necessario prima separarli. Se un gruppo contiene gruppi annidati, è possibile separare contemporaneamente tutti gli oggetti dei gruppi annidati.

Per raggruppare oggetti

1 Selezionare gli oggetti.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Gruppo** ▸ **Raggruppa oggetti**.

La barra di stato indica che è selezionato un gruppo di oggetti.

È possibile selezionare gli oggetti da livelli diversi e raggrupparli; tuttavia, una volta raggruppati, gli oggetti risiedono tutti sullo stesso livello e vengono sovrapposti.

Per creare un gruppo annidato, selezionare due o più gruppi di oggetti e fare clic su **Oggetto** ▸ **Gruppo** ▸ **Raggruppa oggetti**.
In alternativa è possibile trascinare un altro oggetto nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.

Per raggruppare gli oggetti è anche possibile fare clic sul pulsante **Raggruppa** nella barra delle proprietà.

Per aggiungere un oggetto a un gruppo

- Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, trascinare l'oggetto nel gruppo.

  Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.

Per rimuovere un oggetto da un gruppo

- Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, trascinare un oggetto all'esterno del gruppo.

  Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.

Per eliminare un oggetto facente parte di un gruppo, selezionarlo nell'elenco degli oggetti e fare clic su **Modifica** ▸ **Elimina**.

Per modificare un oggetto in un gruppo

1 Fare clic sullo strumento **Puntatore**.

2 Tenere premuto **Ctrl** e fare clic su un oggetto di un gruppo per selezionarlo.

3 Modificare l'oggetto.

Per selezionare un oggetto di un gruppo è anche possibile fare clic sull'oggetto nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.

Per separare oggetti

1 Selezionare uno o più gruppi.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Gruppo**, quindi selezionare uno dei comandi seguenti:

- **Separa oggetti**: suddivide un gruppo in singoli oggetti o un gruppo annidato in più gruppi
- **Separa tutti gli oggetti**: suddivide uno o più gruppi in singoli oggetti, compresi gli oggetti in gruppi annidati

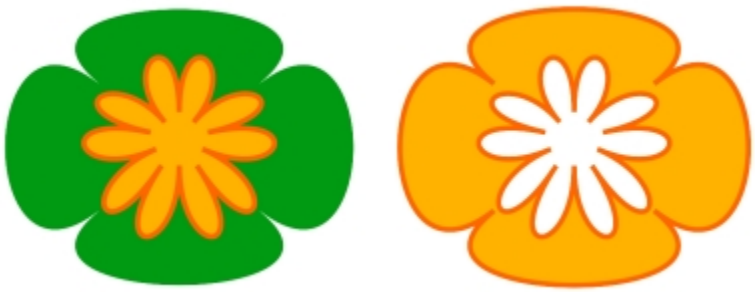
Selezionare **Separa tutti gli oggetti** per separare anche i gruppi annidati. Per conservare i gruppi annidati, selezionare **Separa oggetti**.

È anche possibile separare gli oggetti facendo clic sul pulsante **Separa** sulla barra delle proprietà.

È inoltre possibile separare tutti i gruppi annidati contenuti in un gruppo facendo clic sul pulsante **Separa tutto** sulla barra delle proprietà.

Unione di oggetti

Unendo due o più oggetti si crea un oggetto singolo con attributi comuni di contorno e riempimento. È possibile unire rettangoli, ellissi, poligoni, stelle, spirali, grafici o testo in modo che vengano convertiti in un unico oggetto curva. Se è necessario modificare gli attributi di un oggetto formato da oggetti separati, è possibile separarli. È possibile estrarre un sottotracciato da un oggetto unito in modo da creare due oggetti separati. È anche possibile saldare due o più oggetti per creare un oggetto unico. Per ulteriori informazioni sulla saldatura di oggetti, consultare "Saldatura e intersezione di oggetti" a pagina 169.



I due oggetti (a sinistra) sono uniti per creare un unico oggetto (a destra). Il nuovo oggetto assume gli attributi di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto selezionato.

Per unire oggetti

1 Selezionare gli oggetti che si desidera unire.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Unisci**.

Gli oggetti testo uniti vengono convertiti in blocchi di testo di dimensioni maggiori.

È inoltre possibile combinare gli oggetti selezionati facendo clic sul pulsante **Unisci** nella barra proprietà.

Per chiudere le linee aperte in un oggetto unito è possibile fare clic su **Oggetto** ▸ **Unisci curve** e selezionare le impostazioni nella finestra mobile **Unisci curve**.

Per dividere un oggetto unito

1 Selezionare un oggetto unito.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Dividi curva**.

Se si divide un oggetto unito contenente testo grafico, il testo si divide prima in righe, quindi in parole. Il testo in paragrafi può essere diviso in paragrafi separati.

Per estrarre un sottotracciato da un oggetto unito

1 Fare clic sullo strumento **Modellazione** , quindi selezionare un segmento, un nodo o un gruppo di nodi su un oggetto combinato.

2 Fare clic sul pulsante **Estrai sottotracciato** nella barra proprietà.

Una volta estratto il sottotracciato, le proprietà di riempimento e contorno del tracciato vengono rimosse dall'oggetto unito.

Bloccaggio di oggetti

Il bloccaggio di un oggetto evita che venga spostato, ridimensionato, trasformato, riempito o comunque modificato accidentalmente. È possibile bloccare un singolo oggetto, più oggetti o oggetti raggruppati. Per modificare un oggetto bloccato, è necessario prima sbloccarlo. È possibile sbloccare un oggetto alla volta o tutti gli oggetti bloccati contemporaneamente.

Per bloccare un oggetto

- Selezionare un oggetto, quindi fare clic su **Oggetto** ▸ **Blocca** ▸ **Blocca oggetto**.

Non è possibile bloccare oggetti collegati, come fusioni, contorni o testo all'interno di un oggetto. Non è neanche possibile bloccare oggetti all'interno di gruppi o di gruppi collegati.

È inoltre possibile bloccare un oggetto facendo clic con il pulsante destro del mouse su di esso, quindi facendo clic su **Blocca oggetto**.

Per sbloccare gli oggetti

1 Selezionare un oggetto bloccato o un gruppo di oggetti.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Blocca**, quindi selezionare uno dei comandi seguenti:
   - **Sblocca oggetto**
   - **Sblocca tutti gli oggetti**

È inoltre possibile sbloccare un oggetto facendo clic con il pulsante destro del mouse su di esso e poi facendo clic su **Sblocca oggetto**.

Ricerca e sostituzione di oggetti

Per individuare e modificare gli oggetti contenuti in un disegno di grandi dimensioni, è possibile seguire l'autocomposizione **Trova** e **Sostituisci**.

Usando i criteri di ricerca specificati, l'autocomposizione **Trova** fornisce una procedura guidata dettagliata per la ricerca e la selezione di oggetti presenti in un disegno. I criteri di ricerca possono includere un tipo di oggetto e le relative proprietà, le proprietà del riempimento e del contorno, gli effetti vettore applicati agli oggetti o il nome di un oggetto o stile. Ad esempio, è possibile eseguire la ricerca di tutti i rettangoli con angoli smussati e senza riempimento o tutto il testo di un tracciato e sostituirli. È inoltre possibile eseguire la ricerca degli oggetti contenenti le stesse proprietà di un oggetto selezionato. I criteri di ricerca possono essere modificati mentre la ricerca è in corso e possono essere salvati per un uso futuro.

L'autocomposizione **Sostituisci** fornisce una procedura guidata per la ricerca degli oggetti contenenti le proprietà specificate e la successiva sostituzione di tali proprietà con altre. Ad esempio, è possibile sostituire tutti i riempimenti degli oggetti di un determinato colore con riempimenti di un altro colore. È anche possibile sostituire i modelli di colore e le tavolozze, le proprietà del contorno e gli attributi del testo, come ad esempio il carattere e gli attributi del carattere.

È possibile inoltre eseguire la ricerca di parole specifiche e sostituirle con altre parole. Per ulteriori informazioni, consultare "Ricerca, modifica e conversione del testo" a pagina 360.

Per eseguire la ricerca di un oggetto e selezionarlo

1. Fare clic su **Modifica** ▸ **Trova e sostituisci** ▸ **Trova oggetti**.
2. Seguire le istruzioni visualizzate nell'autocomposizione **Trova**.

Per accedere all'autocomposizione **Trova**, premere **Ctrl** + **F**.

Per sostituire le proprietà di un oggetto

1. Fare clic su **Modifica** ▸ **Trova e sostituisci** ▸ **Sostituisci oggetti**.
2. Seguire le istruzioni visualizzate nell'autocomposizione **Sostituisci**.

Vincolo di oggetti

È possibile vincolare il modo in cui gli oggetti vengono disegnati e modificati utilizzando un tasto di vincolo mentre si disegna. Ad esempio, è possibile premere un tasto di vincolo per vincolare un rettangolo in un quadrato, un'ellisse in un cerchio o una linea retta in una linea perfettamente orizzontale o verticale. Per impostazione predefinita, l'applicazione utilizza il tasto **Ctrl** per vincolare la forma o l'angolo degli oggetti e il tasto **Maiusc** per disegnare forme verso l'esterno a partire dal loro centro di origine. Tuttavia, è possibile modificare in qualsiasi momento il tasto di vincolo predefinito in **Maiusc**.

È possibile utilizzare un tasto di vincolo per disegnare o ruotare un oggetto, o i nodi e le maniglie di controllo di un oggetto, con un incremento preimpostato, noto come angolo vincolo. Per impostazione predefinita, l'angolo vincolo è pari a 15 gradi ma è possibile modificarlo in base alle proprie esigenze.

Per vincolare gli oggetti mentre si disegna o si apportano modifiche

Operazione	Procedura
Vincolare una forma ad altezza e larghezza uguali	Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, tracciare una diagonale.
Utilizzare un incremento preimpostato (l'angolo vincolo) per disegnare o ruotare un oggetto	Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, spostare il puntatore per disegnare o ruotare l'oggetto.

Un rettangolo viene vincolato in un quadrato, un'ellisse in un cerchio e un poligono in una forma i cui lati abbiano uguale lunghezza.

Per modificare il tasto di vincolo

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Casella degli strumenti**, quindi su **Strumento Puntatore**.
3. Nell'area **Tasti Ctrl e Maiusc**, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Standard di CorelDRAW**: consente di utilizzare il tasto **Ctrl** come tasto di vincolo e il tasto **Maiusc** per disegnare forme verso l'esterno a partire dal loro centro di origine.
   - **Standard di Windows**: consente di utilizzare il tasto **Maiusc** come tasto di vincolo e il tasto **Ctrl** per applicare le trasformazioni al duplicato di un oggetto, lasciando intatto l'originale.

Per modificare l'angolo vincolo

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Modifica**.
3. Digitare un valore nella casella **Angolo vincolo**.

Inserimento di codici a barre

L'autocomposizione **Codici a barre** di CorelDRAW consente di aggiungere codici a barre ai disegni. Un codice a barre è un insieme di barre, spazi e a volte numeri progettato per essere letto da un apposito scanner ed essere quindi gestito da un computer. I codici a barre vengono utilizzati principalmente per identificare merci, inventari e documenti.

L'autocomposizione **Codici a barre** guida l'utente nel processo di inserimento di un codice a barre. Per ulteriori informazioni su qualsiasi passaggio, è possibile consultare la Guida dell'autocomposizione **Codici a barre**.

È anche possibile inserire codici QR. Per ulteriori informazioni, consultare "Inserimento e modifica di codici QR" a pagina 225.

Per inserire un codice a barre

1. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Inserisci codice a barre**.
2. Seguire le istruzioni visualizzate nell'autocomposizione **Codici a barre**.

   Per indicazioni sulle opzioni da selezionare, fare clic su **Guida** nell'autocomposizione **Codici a barre**.

Un codice a barre viene inserito nel disegno sotto forma di oggetto.

Inserimento e modifica di codici QR

Un codice QR (Quick Response) è un tipo di codice a barre che rappresenta le informazioni in due dimensioni. In genere, i codici QR sono costituiti da punti (chiamati anche "pixel") disposti in un motivo quadrato e visualizzati su uno sfondo in contrasto. I codici QR sono noti per la loro rapida leggibilità e possono memorizzare informazioni quali indirizzi siti Web, numeri di telefono e messaggi.

Con l'utilizzo diffuso degli smartphone, i codici QR sono diventati popolari nelle pubblicità per i consumatori e negli imballaggi. Eseguendo la scansione di un codice QR sullo smartphone, è possibile accedere rapidamente al sito Web del marchio per ulteriori informazioni sul prodotto.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Inserimento di codici OR" (pagina 225)
- "Modifica di codici OR" (pagina 226)
- "Convalida di codici OR" (pagina 228)

Inserimento di codici OR

CorelDRAW consente di inserire codici QR con informazioni incorporate, ad esempio un indirizzo Web, un indirizzo di posta elettronica, un numero di telefono, un messaggio di testo, una geolocalizzazione o testo semplice.

Un esempio di un codice QR

Per inserire un codice QR

1 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Inserisci codice QR**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Tipo di codice QR**.

- **URL**: consente di specificare un URL per un sito Web

- **Indirizzo e-mail**: consente di specificare un indirizzo e-mail se si desidera utilizzare il codice QR per generare un messaggio e-mail vuoto
- **Numero di telefono**: consente di specificare un numero di telefono per il codice QR. In base al lettore QR utilizzato, la scansione del codice può iniziare, senza l'autorizzazione dell'utente, componendo il numero di telefono su smartphone.
- **SMS**: consente di includere un messaggio SMS (Short Message Service) digitando un numero di telefono e il testo del messaggio. Con l'autorizzazione dell'utente, il lettore QR può iniziare a inviare il messaggio SMS al numero di telefono specificato.
- **Contatto**: consente di specificare informazioni sul contatto in formato vCard o meCard. Dalla casella di riepilogo **Tipo di biglietto da visita**, scegliere **vCard** o **meCard** e digitare le informazioni sul contatto nelle caselle appropriate. Con l'autorizzazione dell'utente, queste informazioni sul contatto possono essere aggiunte automaticamente alla rubrica sul telefono.
- **Evento calendario**: consente di pianificare un evento specificando nome, luogo, data/ora di inizio e data/ora di fine per l'evento. Con l'autorizzazione dell'utente, l'evento può essere aggiunto al calendario.
- **Geolocalizzazione**: consente di visualizzare una posizione geografica specificando i valori di latitudine e longitudine
- **Testo semplice**: consente di includere testo semplice (non formattato)

Modifica di codici OR

Dopo aver inserito un codice QR, è possibile utilizzare la finestra mobile **Proprietà oggetto** per personalizzare il riempimento pixel, il riempimento sfondo e il contorno pixel, nonché la forma pixel e lo smusso angolo. Quando si personalizza la forma dei pixel, gli indicatori (i tre quadrati più grandi negli angoli, nonché uno o più quadrati più piccoli all'interno del motivo codice) non cambiano per mantenere la leggibilità del codice. È anche possibile specificare il margine intorno al codice QR o saldare i pixel insieme.

Un codice QR con forme pixel personalizzate e testo aggiunto. Gli indicatori non cambiano.

Correzione errore

Effetti visivi, logo o testo aggiunto a un codice QR possono conferirgli un aspetto artistico code ma possono essere considerati errori dagli scanner. È possibile utilizzare le impostazioni di correzione errore per ridurre al minimo la possibilità di errore durante la scansione del codice QR. Ad esempio, se parte del motivo pixel è coperto da un grafico o testo, la correzione errore duplica parte dei dati nascosti in modo che possano essere recuperati. Sono disponibili quattro livelli di correzione errore. Livelli di correzione più alti duplicano una percentuale più alta delle informazioni, che potrebbe limitare la quantità di nuove informazioni che un codice QR è in grado di memorizzare. Questo può essere un problema per i codici QR che stanno per raggiungere, o già contengono, la quantità massima di informazioni prima che venga applicato un livello di correzione degli errori più elevato. In tal caso, viene chiesto di ridurre il livello di correzione o la quantità di dati nel codice QR.

Il codice QR può essere spostato, ridimensionato, scalato e allineato come qualsiasi altro oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con gli oggetti" a pagina 179.

Con i codici QR, è possibile utilizzare gli stili per controllare l'aspetto del riempimento, del contorno e di altre proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con gli stili e i gruppi di stili" a pagina 441. È anche possibile cambiare l'aspetto predefinito di codici QR modificando le proprietà predefinite dell'oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione delle proprietà oggetto predefinite" a pagina 446.

Per modificare un codice QR

1 Fare doppio clic sul codice QR.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, eseguire una delle seguenti attività.

Operazione	Procedura
Applicare un riempimento ai pixel del codice QR	Scegliere un tipo di riempimento dalla casella di riepilogo **Tipo riempimento pixel**, quindi scegliere un riempimento dal selettore **Colore riempimento pixel**. Se si desidera personalizzare il riempimento, fare clic sul pulsante **Impostazioni riempimento pixel** accanto al selettore colore pixel e specificare le impostazioni di riempimento.
Applicare un riempimento allo sfondo	Scegliere un tipo di riempimento dalla casella di riepilogo **Tipo riempimento sfondo**, quindi scegliere un riempimento dal selettore **Colore riempimento sfondo**. Se si desidera personalizzare il riempimento, fare clic sul pulsante **Impostazioni riempimento sfondo** accanto al selettore colore pixel e specificare le impostazioni di riempimento.
Specificare lo spessore e il colore del contorno pixel	Digitare un valore nella casella **Larghezza contorno pixel**, quindi scegliere una colore dal selettore **Colore contorno pixel**. Se si desidera personalizzare il contorno, fare clic sul pulsante **Impostazioni contorno pixel** accanto al selettore colore contorno e specificare le impostazioni contorno.
Specificare il margine intorno al codice QR	Digitare un valore nella casella **Margine**.
Scegliere una forma pixel	Scegliere una forma dal selettore **Forma pixel**. Per impostare la percentuale di riempimento sui pixel, digitare un valore nella casella **Fattore di riempimento pixel**.
Saldare pixel	Fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Codice QR** per espanderla e selezionare la casella di controllo **Salda pixel**.
Impostare lo smusso dell'angolo dei pixel	Fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Codice QR** per espanderla e digitare un valore nella casella **Arrotondamento pixel**.

Quando si modifica il riempimento, accertarsi che il contrasto tra i pixel e lo sfondo sia elevato per evitare errori durante la scansione del codice.

Per impostare il livello di correzione errori

1 Fare doppio clic su un codice QR.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore della sezione **Codice QR** per espanderla e scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Livello di correzione errori**.

I livelli di correzione errori specificano la percentuale delle informazioni utilizzate in un codice QR che è possibile ripristinare se vengono perse.

- **Bassa**: consente di ripristinare il 7% delle informazioni
- **Media**: consente di ripristinare il 15% delle informazioni

- **Quartile**: consente di ripristinare il 25% delle informazioni
- **Alta**: consente di ripristinare il 30% delle informazioni

Convalida di codici QR

Dopo che un codice QR è stato inserito e formattato, è possibile convalidarlo per accertarsi che possa essere letto da lettori e scanner di codici QR.

Per convalidare un codice QR

1 Fare doppio clic sul codice QR.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su **Convalida**.

Per convalidare un codice QR che non è stato creato in CorelDRAW, fare clic su **Oggetto** ▸ **Convalida il codice a barre** e selezionare con un perimetro di selezione il codice QR.

Operazioni con i livelli

I livelli consentono di organizzare e disporre gli oggetti di illustrazioni complesse.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Creazione di livelli" (pagina 229)
- "Modifica delle proprietà dei livelli" (pagina 233)
- "Spostamento e copia di livelli e oggetti" (pagina 235)

Creazione di livelli

Tutti i disegni di CorelDRAW sono formati da oggetti sovrapposti. L'ordine verticale di tali oggetti, ovvero il loro ordine di sovrapposizione, contribuisce all'aspetto del disegno. È possibile organizzare gli oggetti avvalendosi di piani invisibili chiamati livelli.

I disegni possono essere assemblati collocando gli oggetti su vari livelli.

La suddivisione in livelli garantisce ulteriore flessibilità per organizzare e modificare gli oggetti in disegni complessi. È possibile suddividere un disegno in più livelli, ciascuno contenente una parte dei contenuti del disegno. Ad esempio, è possibile utilizzare i livelli per organizzare il progetto architettonico di un edificio. È possibile organizzare i vari componenti dell'edificio (per esempio impianto idraulico, impianto elettrico, struttura) collocandoli su livelli separati.

Livelli locali e principali

Tutto il contenuto viene posizionato su un livello. Il contenuto relativo a una pagina specifica viene posizionato su un livello locale, mentre il contenuto relativo a tutte le pagine di un documento può essere posizionato su un livello globale, denominato livello principale. I livelli principali vengono memorizzati su una pagina virtuale chiamata Pagina principale.

Nella finestra mobile Gestore oggetti viene visualizzata la struttura di livelli predefinita. I nomi della pagina attiva e del livello compaiono nella parte superiore.

È possibile creare livelli principali per tutte le pagine, per le pagine pari o per quelle dispari. Ad esempio, i contenuti posizionati su un livello principale pari appariranno su tutte le pagine pari, ma non su quelle dispari.

Ogni nuovo file viene creato con una pagina predefinita (Pagina 1) e una pagina principale. La pagina predefinita contiene i livelli seguenti:

- **Guide**: memorizza le linee guida specifiche della pagina (locale).Tutti gli oggetti posizionati sul livello Guide appaiono soltanto come contorni, che agiscono da linee guida.
- **Livello 1**: rappresenta il livello locale predefinito. Gli oggetti disegnati sulla pagina vengono aggiunti a questo livello, a meno che non si scelga un livello diverso.

La pagina principale è una pagina virtuale che contiene le informazioni relative a tutte le pagine di un documento. In una pagina principale è possibile aggiungere uno o più livelli per i contenuti, come intestazioni, piè di pagina o sfondo statico. Una pagina principale contiene i livelli seguenti per impostazione predefinita:

- **Guide (tutte le pagine)**: questo livello contiene le linee guida utilizzate per tutte le pagine del documento. Tutti gli oggetti posizionati sul livello Guide appaiono soltanto come contorni, che agiscono da linee guida.
- **Desktop**: questo livello contiene gli oggetti che si trovano all'esterno dei bordi della pagina di disegno. Questo livello consente di memorizzare oggetti che possono essere inclusi nel disegno in un secondo momento.
- **Griglia documento**: contiene la griglia documento utilizzata per tutte le pagine del documento. La griglia documento rappresenta sempre il livello più basso.

Non è possibile eliminare né copiare i livelli predefiniti della pagina principale.

Per aggiungere contenuto a un livello è necessario prima selezionare il livello in modo da renderlo attivo.

Visualizzazione di livelli, pagine e oggetti

È possibile scegliere fra diverse viste che consentono di visualizzare le pagine, i livelli o tutti gli oggetti del documento. La vista selezionata dipende dalla complessità del documento e dall'operazione che si sta eseguendo. Ad esempio, in un documento lungo formato da più pagine, è possibile scegliere di visualizzare solo le pagine in modo da poter lavorare più facilmente nel documento e visualizzare una pagina alla volta. La vista **Pagina corrente, solo livelli** consente di visualizzare tutti i livelli relativi alla pagina corrente, inclusi i livelli principali, e modificarne l'ordine.

Per ulteriori informazioni su come le pagine affiancate incidono sui livelli, consultare "Per visualizzare pagine affiancate" a pagina 48.

Per informazioni sull'impatto sui livelli quando si salva un file in una versione precedente di CorelDRAW, consultare "Per salvare un disegno" a pagina 48.

Per creare un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto ▸ Gestore oggetti**.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Creare un livello locale	Nell'angolo superiore destro della finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Nuovo livello**.
Creare un livello principale per tutte le pagine	Nell'angolo superiore destro della finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Nuovo livello principale (tutte le pagine)**.
Creare un livello principale per le pagine dispari	Nell'angolo superiore destro della finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Nuovo livello principale (pagine dispari)**. Questo comando è disponibile soltanto se la pagina attiva è dispari.
Creare un livello principale per le pagine pari	Nell'angolo superiore destro della finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Nuovo livello principale (pagine pari)**. Questo comando è disponibile soltanto se la pagina attiva è pari.

Per usare un livello del disegno è necessario innanzitutto renderlo attivo facendo clic sul rispettivo nome nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Il nome del livello viene visualizzato in rosso e in grassetto per indicare che è attivo. Quando si inizia un disegno, il livello predefinito (Livello 1) è il livello attivo.

I livelli principali vengono sempre aggiunti alla pagina principale. Il contenuto aggiunto a questi livelli è visibile su tutte le pagine del documento, tutte le pagine dispari o tutte quelle pari, a seconda del tipo di livello principale selezionato.

Non è possibile creare livelli principali per pagine dispari e pari nella vista Pagine affiancate. Se sono state create pagine principali dispari e pari prima di passare alla vista Pagine affiancate, i livelli dispari e pari saranno convertiti in livelli principali per tutte le pagine. Per ulteriori informazioni sulle pagine affiancate, consultare "Per visualizzare pagine affiancate" a pagina 48.

È possibile aggiungere un livello anche facendo clic sul pulsante **Nuovo livello** nella finestra mobile **Gestore oggetti**.

Per creare nuovi livelli principali è anche possibile fare clic sul relativo pulsante nella finestra mobile **Gestore oggetti**: **Nuovo livello principale (tutte le pagine)**, **Nuovo livello principale (pagine dispari)** o **Nuovo livello principale (pagine pari)**.

Per trasformare un livello in livello principale è possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello e selezionare **Principale (tutte le pagine)**, **Principale (pagine dispari)** o **Principale (pagine pari)**.

Per attivare un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto ▸ Gestore oggetti**.

2 Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul nome del livello.

Il nome del livello viene visualizzato in rosso e in grassetto per indicare che è attivo.

Il livello attivo per impostazione predefinita è il Livello 1.

Il nome del livello attivo, insieme al tipo di oggetto attualmente selezionato, viene visualizzato sulla barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'applicazione. I nomi della pagina attiva e del livello vengono visualizzati anche nella parte superiore della finestra mobile **Gestore oggetti**.

Per visualizzare pagine, livelli e oggetti nella finestra mobile Gestore oggetti

1. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Visualizzare le pagine	Fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Mostra pagine**.
Visualizzare tutti i livelli della pagina corrente	Fare clic sul nome di una pagina, quindi fare clic sul pulsante **Vista gestore livelli** e su **Pagina corrente, solo livelli**.
Visualizzare tutti i livelli e gli oggetti su tutte le pagine	Fare clic sul pulsante **Vista gestore livelli**, quindi fare clic su **Tutte le pagine, livelli e oggetti**.
Visualizzare gli oggetti selezionati nella finestra mobile **Gestore oggetti**	Fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Espandi per mostrare selezione**.

Il nome del livello attivo, insieme al tipo di oggetto attualmente selezionato, viene visualizzato sulla barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'applicazione. I nomi della pagina attiva e del livello vengono visualizzati anche nella parte superiore della finestra mobile **Gestore oggetti**.

Per vedere un documento con pagine affiancate, consultare "Per visualizzare pagine affiancate" a pagina 48.

Per eliminare un livello

1. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.
2. Fare clic sul nome del livello.
3. Fare clic sul pulsante bandierina, quindi fare clic su **Elimina livello**.

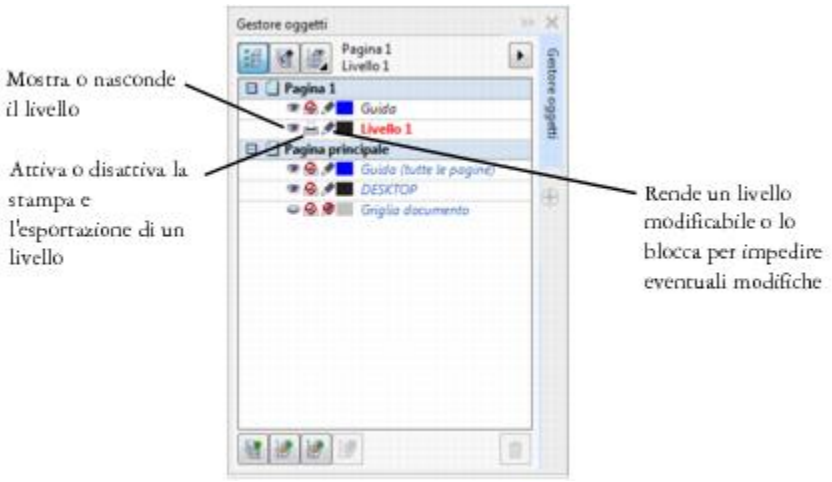
Quando si elimina un livello, si eliminano anche tutti gli oggetti in esso contenuti. Per mantenere un determinato oggetto è necessario spostarlo su un altro livello prima di eliminare il livello corrente.

È possibile eliminare qualsiasi livello non bloccato, a eccezione dei livelli predefiniti seguenti: **Griglia documento**, **Desktop**, **Guide** e **Guide (tutte le pagine)**. Per ulteriori informazioni su come bloccare e sbloccare i livelli, consultare "Per impostare le proprietà di modifica di un livello" a pagina 234.

È anche possibile eliminare un livello facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello nella finestra mobile **Gestore oggetti** e selezionando **Elimina**.

Modifica delle proprietà dei livelli

Per ciascun nuovo livello, le proprietà di visualizzazione, modifica, stampa ed esportazione sono attivate per impostazione predefinita. È possibile modificare tali proprietà in qualsiasi momento. È inoltre possibile trasformare un livello locale in uno principale o viceversa. Per informazioni sui livelli principali, consultare"Creazione di livelli" a pagina 229.



Le icone sulla sinistra del nome di un livello consentono di modificare le proprietà del livello.

Visualizzare e nascondere i livelli

È possibile scegliere di visualizzare o nascondere i livelli di un disegno. Se si nasconde un livello, è possibile identificare e modificare gli oggetti sugli altri livelli. Consente inoltre di ridurre il tempo necessario per ridisegnare l'immagine durante la modifica.

Stampare ed esportare i livelli

È possibile impostare le proprietà di stampa ed esportazione di un livello per definire se un livello deve essere visualizzato nel disegno stampato o esportato. Se sono state attivate le proprietà di stampa ed esportazione i livelli nascosti verranno visualizzati nell'output finale. Non è possibile stampare né esportare il livello **Griglia documento**.

Impostare le proprietà di modifica di un livello

È possibile consentire la modifica degli oggetti in tutti i livelli o limitare la modifica in modo da poter modificare solo gli oggetti del livello attivo. È inoltre possibile bloccare un livello per impedire modifiche accidentali agli oggetti che contiene. Quando si blocca un livello, non è possibile selezionare né modificare i relativi oggetti.

Rinominare i livelli

È possibile rinominare i livelli per indicarne i contenuti, la posizione nell'ordine di sovrapposizione o il rapporto con gli altri livelli.

Utilizzare i colori dei livelli per visualizzare gli oggetti

È possibile modificare il colore dei livelli in modo da visualizzare gli oggetti di un livello con lo stesso colore del livello quando si utilizza la vista Struttura. Per esempio, se si inseriscono i vari elementi di un progetto architettonico (impianto idraulico, impianto elettrico, struttura) su livelli separati, è possibile utilizzare il colore dei livelli per identificare l'elemento di appartenenza di ogni oggetto. Per ulteriori informazioni sulla vista Struttura, consultare "Selezione della modalità di visualizzazione " a pagina 45.

Per modificare le proprietà del livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto ▶ Gestore oggetti**.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul livello, quindi su **Proprietà**.

3 Specificare le impostazioni desiderate.

Per visualizzare o nascondere un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.

2 Fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto al nome del livello.

Se l'icona **Mostra o nasconde** è inattiva significa che il livello è nascosto.

Se sono state attivate le proprietà di stampa ed esportazione gli oggetti su un livello nascosto vengono visualizzati nel disegno stampato o esportato. Per ulteriori informazioni, consultare "Per attivare o disattivare la stampa e l'esportazione di un livello" a pagina 234.

È anche possibile visualizzare o nascondere un livello facendo clic con il pulsante destro del mouse sul livello nella finestra mobile **Gestore oggetti** e selezionando **Visibile**.

Per attivare o disattivare la stampa e l'esportazione di un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.

2 Fare clic sull'icona **Attiva o disattiva stampa ed esportazione** , accanto al nome del livello.

Se la funzione di stampa o esportazione di un livello è disattivata, il contenuto non viene visualizzato nel disegno stampato o esportato, né nelle anteprime a schermo intero.Per informazioni sulle anteprime a tutto schermo, consultare "Anteprima di disegni" a pagina 44.

Per attivare o disattivare la stampa o l'esportazione di un livello è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul livello nella finestra mobile **Gestore oggetti** e selezionare **Stampabile**.

Per impostare le proprietà di modifica di un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.

2 Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul nome del livello da modificare.
Il nome del livello viene visualizzato in rosso e in grassetto per indicare che è attivo.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Bloccare o sbloccare un livello	Fare clic sull'icona **Blocca o sblocca** accanto al nome del livello.
Consentire la modifica di tutti i livelli	Fare clic sul pulsante bandierina , quindi fare clic su **Modifica su livelli diversi**.
Limitare la modifica solo al livello attivo	Fare clic sul pulsante bandierina e deselezionare il pulsante **Modifica su livelli diversi**.

Se si disattiva la modifica su livelli diversi, è possibile lavorare solo sul livello attivo e il livello **Desktop**. Non è possibile selezionare o modificare oggetti sui livelli non attivi. Per esempio, se si utilizza lo strumento **Puntatore** per tracciare sulla pagina di disegno un perimetro di selezione che include più oggetti, verranno selezionati solo gli oggetti sul livello attivo.

Non è possibile bloccare o sbloccare il livello **Griglia documento**.

Per consentire la modifica di tutti i livelli è possibile fare clic sul pulsante **Modifica su livelli diversi** nella finestra mobile **Gestore oggetti**. La modifica tra i livelli è attivata quando il pulsante risulta premuto. Facendo nuovamente clic sul pulsante è possibile limitare la modifica al livello attivo.

È anche possibile bloccare o sbloccare un livello facendo clic con il pulsante destro del mouse sul livello nella finestra mobile **Gestore oggetti** e selezionando **Modificabile**.

Per rinominare un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸**Gestore oggetti**.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello e selezionare **Rinomina**.

Se un file CorelDRAW Graphics Suite X7 viene salvato in una versione precedente, i nomi dei livelli potrebbero non essere mantenuti.

Per rinominare un livello è possibile fare clic due volte sul relativo nome e digitarne uno nuovo.

Per modificare il colore di un livello

- Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare doppio clic sul campione di colore che compare a sinistra del nome del livello e selezionare un colore.

  Gli oggetti presenti nel livello verranno visualizzati con lo stesso colore del livello quando si seleziona la vista Struttura (**Visualizza** ▸ **Struttura**).

Nella vista Struttura è anche possibile scegliere di visualizzare solo gli oggetti di un livello specifico facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello, selezionando **Proprietà** e attivando la casella di controllo **Ignora vista a colori pieni** nella finestra di dialogo visualizzata.

Spostamento e copia di livelli e oggetti

È possibile spostare o copiare i livelli su una singola pagina o fra più pagine. È anche possibile spostare o copiare gli oggetti selezionati su nuovi livelli, inclusi i livelli della pagina principale.

Lo spostamento e la copia dei livelli incide sull'ordine di sovrapposizione. Se si sposta o si copia un oggetto su un livello inferiore a quello corrente, l'oggetto diventa l'oggetto superiore del nuovo livello. Analogamente, se si sposta o si copia un oggetto su un livello superiore a quello corrente, l'oggetto diventa l'oggetto inferiore del nuovo livello.

Per spostare un livello

1 Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸**Gestore oggetti**.

2 Nell'elenco dei livelli, trascinare il nome di un livello in una nuova posizione.

Per modificare l'ordine dei livelli principali rispetto ai livelli locali è possibile visualizzare l'elenco di tutti i livelli per la pagina corrente e trascinare il nome di un livello in una nuova posizione nell'elenco. Per visualizzare tutti i livelli di una pagina, fare clic sul nome di una pagina, quindi fare clic sul pulsante **Vista gestore livelli** nella parte superiore della finestra mobile **Gestore oggetti** e selezionare **Pagina corrente, solo livelli**.

Per copiare un livello

1. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto ▸Gestore oggetti**.
2. Nell'elenco dei livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul livello da copiare e selezionare **Copia**.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul livello sul quale si desidera copiare il livello e selezionare **Incolla**.

   Il livello e gli oggetti in esso contenuti vengono incollati sopra il livello selezionato.

Per spostare o copiare un oggetto in un altro livello

1. Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto ▸Gestore oggetti**.
2. Fare clic su un oggetto nella finestra mobile **Gestore oggetti**.
3. Fare clic sul pulsante bandierina e selezionare una delle opzioni seguenti:
   - **Sposta al livello**
   - **Copia al livello**
4. Fare clic sul livello di destinazione.

Quando si spostano gli oggetti su o da un livello, è necessario che il livello sia sbloccato.

È possibile spostare e copiare un oggetto trascinandolo su un nuovo livello nella finestra mobile **Gestore oggetti**.

In alternativa, spostare un oggetto su un altro livello utilizzando il comando **Ordina**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per spostare un oggetto nell'ordine di sovrapposizione" a pagina 214.

Operazioni con i simboli

CorelDRAW permette di creare oggetti e salvarli sotto forma di simboli. I simboli si definiscono una sola volta e in seguito è possibile farvi riferimento molte volte nel disegno. Ogni volta che si inserisce un simbolo in un disegno, si crea di fatto un'istanza del simbolo. Le definizioni dei simboli e le informazioni sulle istanze sono memorizzate in Gestione simboli, che fa parte del file di CorelDRAW (CDR). L'utilizzo dei simboli per gli oggetti che compaiono più volte nel disegno contribuisce a ridurre le dimensioni del file.

In questa sezione sono illustrate le seguenti procedure:

- "Creazione, modifica ed eliminazione di simboli" (pagina 237)
- "Uso dei simboli nei disegni" (pagina 239)
- "Gestione di raccolte e di librerie" (pagina 241)

Per informazioni sulla modifica delle istanze di simboli e sui tipi di oggetto non supportati, consultare "Riferimenti: Operazioni con i simboli" a pagina 242.

Per informazioni sulle operazioni con i caratteri speciali nel testo, consultare "Incorporamento di elementi grafici" a pagina 370.

Creazione, modifica ed eliminazione di simboli

I simboli sono oggetti definiti una sola volta, ai quali in seguito è possibile fare riferimento molte volte in un disegno. È possibile avere più istanze di un simbolo in un disegno con un impatto minimo sulle dimensioni del file. I simboli consentono di eseguire modifiche al disegno in modo più semplice e rapido, poiché le modifiche apportate al simbolo vengono automaticamente ereditate da tutte le istanze.

L'utilizzo dei simboli per gli oggetti che compaiono più volte contribuisce a ridurre le dimensioni del file.

I simboli vengono creati a partire da oggetti. Quando si converte un oggetto in simbolo, il nuovo simbolo viene aggiunto alla finestra mobile **Gestione simboli**, mentre l'oggetto selezionato diventa un'istanza. Inoltre, si può creare un simbolo anche a partire da più oggetti. La maggior parte degli oggetti di CorelDRAW può essere convertita in simboli, con alcune eccezioni. Per ulteriori informazioni, consultare "Tipi di oggetti non supportati " a pagina 243.

I simboli che vengono creati in un disegno sono salvati con il file di CorelDRAW (CDR). Inoltre, è possibile creare librerie di simboli che contengono simboli da condividere tra disegni. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di raccolte e di librerie " a pagina 241.

Se si modifica un simbolo, le modifiche vengono estese a tutte le istanze presenti nel disegno. I punti di manipolazione di selezione dei simboli sono diversi da quelli degli oggetti. Le maniglie di selezione dei simboli sono blu, quelle degli oggetti sono nere. Quando si inserisce un simbolo da una libreria esterna, nel disegno attivo viene inserita una copia del simbolo collegata al simbolo di origine. È possibile modificare un simbolo collegato o decidere di interrompere il collegamento alla libreria esterna e rendere il simbolo interno. Una volta interrotto il collegamento, la copia locale del simbolo rimane nel disegno come simbolo interno e può essere modificata indipendentemente dal simbolo nella libreria esterna.

I simboli possono essere eliminati. Quando si elimina un simbolo utilizzato in un documento, verranno rimosse tutte le istanze del simbolo dal documento. È possibile inoltre eliminare tutti i simboli archiviati nella libreria documento ma non utilizzati nel documento.

Per creare un simbolo

1. Selezionare uno o più oggetti.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Nuovo simbolo**.
3. Digitare un nome per il simbolo nella finestra di dialogo **Crea nuovo simbolo**.

I simboli non possono estendersi su più livelli. Se si convertono in simbolo oggetti presenti su livelli diversi, essi vengono combinati nel livello dell'oggetto superiore. Per ulteriori informazioni sui livelli, consultare "Operazioni con i livelli" a pagina 229.

Non tutti gli oggetti possono essere convertiti in simboli. Per ulteriori informazioni, consultare "Tipi di oggetti non supportati " a pagina 243.

È inoltre possibile convertire in simbolo uno o più oggetti esistenti trascinandoli nella finestra mobile **Gestione simboli**. Per aprire la finestra mobile, fare clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Gestione simboli**.

Per modificare un simbolo

1. Nella finestra mobile **Gestione simboli**, scegliere un simbolo dall'elenco.

   Per aprire la finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Gestione simboli**.
2. Fare clic sul pulsante **Modifica simbolo** .

3 Modificare gli oggetti sulla pagina di disegno.

4 Fare clic sulla scheda **Fine modifica oggetto** nell'angolo inferiore sinistro della finestra di disegno.

Le modifiche apportate a un simbolo sono automaticamente estese a tutte le istanze presenti nel disegno attivo.

Durante le sessioni di lavoro in modalità modifica simbolo non è possibile aggiungere livelli o salvare il disegno.

Per modificare un simbolo è anche possibile selezionare un'istanza nella finestra di disegno e fare clic sul pulsante **Modifica simbolo** nella barra delle proprietà oppure fare clic su un'istanza di simbolo tenendo premuto il tasto **CTRL**.

Per modificare un simbolo collegato, fare clic su **File** ▸ **Apri**. Scegliere l'unità e la cartella della libreria che contiene il simbolo da modificare. Fare clic un nome del file (.csl) della libreria, quindi fare clic su **Apri**. Il simbolo appare nella finestra mobile **Gestione simboli** ed è possibile selezionarlo e modificarlo come qualsiasi altro simbolo. Per potere modificare dei file in rete potrebbe essere necessario disporre dell'apposita autorizzazione.

Per rinominare un simbolo, fare doppio clic sul relativo nome nella finestra mobile **Gestione simboli**, quindi digitare un nuovo nome.

Durante la modifica del simbolo, è possibile inserire un'istanza di un altro simbolo creando così un simbolo annidato. Non è tuttavia possibile inserire un'istanza dello stesso simbolo.

Per rendere interno un simbolo collegato

1 Selezionare un simbolo nella finestra di disegno.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Interrompi collegamento**.

Se nel disegno sono presenti altre istanze del simbolo, è possibile interrompere il collegamento a tutte le istanze. In tal caso, il simbolo interno viene applicato a tutte le istanze.

È possibile rendere interno un simbolo collegato anche facendo clic con il pulsante destro del mouse su un simbolo e selezionando **Interrompi collegamento**.

Per eliminare un simbolo

1 Nella finestra mobile **Gestione simboli**, scegliere un simbolo dall'elenco.

2 Fare clic sul pulsante **Elimina simbolo** .

Se si rimuove un simbolo, verranno rimosse anche tutte le relative istanze dal disegno.

Per eliminare simboli inutilizzati

1 Nella finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic sul nome del documento attivo.

2 Fare clic sul pulsante **Elimina definizioni inutilizzate** .

Uso dei simboli nei disegni

L'inserimento di un simbolo nel disegno consente di creare un'istanza di simbolo. È possibile modificare determinate proprietà dell'istanza del simbolo, come dimensioni e posizione, senza incidere sulla definizione di simbolo memorizzata nella libreria. Per un elenco completo delle proprietà modificabili, consultare "Modifica delle istanze di simbolo " a pagina 242. L'istanza di simbolo può essere riconvertita in oggetto conservandone le proprietà.

È possibile condividere simboli tra disegni. La copia dei simboli negli Appunti permette di conservare gli originali nella libreria. È inoltre possibile copiare e incollare le istanze di un simbolo negli e dagli Appunti. Incollando un'istanza di simbolo si colloca il simbolo nella libreria

e si inserisce un'istanza del simbolo nel disegno. La successiva operazione di Incolla collocherà un'altra istanza del simbolo nel disegno senza aggiungerla alla libreria. Se si incolla un'istanza di simbolo modificata nel disegno, la nuova istanza mantiene le proprietà dell'istanza originale, mentre la nuova definizione di simbolo nella libreria mantiene le proprietà del simbolo originale. Le istanze dei simboli vengono copiate e incollate nello stesso modo degli altri oggetti. Per ulteriori informazioni, consultare "Copia, duplicazione ed eliminazione di oggetti" a pagina 185.

È inoltre possibile esportare i simboli in una libreria esterna condivisibile tra disegni. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di raccolte e di librerie" a pagina 241.

Le istanze possono essere anche eliminate.

Per inserire un'istanza di simbolo

1. Aprire la finestra mobile **Gestione simboli** facendo clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Gestione simboli**.
   Per ridimensionare automaticamente il simbolo in base alla scala di disegno corrente, assicurarsi che sia attivato il pulsante **Scala in unità universali** .
2. Scegliere un simbolo dall'elenco.
3. Fare clic sul pulsante **Inserisci simbolo** .

Per informazioni sulle operazioni con i caratteri speciali nel testo, consultare "Incorporamento di elementi grafici" a pagina 370.

Per inserire un'istanza di simbolo è possibile anche trascinare un simbolo dalla finestra mobile **Gestione simboli** alla finestra di disegno.

Per modificare un'istanza di simbolo

1. Selezionare un'istanza di simbolo.
2. Apportare le modifiche desiderate.

   Non tutte le proprietà di un'istanza possono essere modificate. Per un elenco delle proprietà modificabili, consultare "Modifica delle istanze di simbolo" a pagina 242. Per modificare altre proprietà, è possibile riconvertire l'istanza di simbolo in oggetto o modificare il simbolo stesso.

Se un simbolo contiene più oggetti, tutti gli oggetti dell'istanza di simbolo sono trattati come se fossero un gruppo. Non è possibile modificare singoli oggetti in un'istanza di simbolo.

Quando è selezionata un'istanza di simbolo, è possibile modificare molte proprietà degli oggetti direttamente dalla barra proprietà.

Per convertire un'istanza di simbolo in oggetto/oggetti

1. Selezionare un'istanza di simbolo.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Simbolo** ▸ **Ripristina oggetti**.

Il simbolo rimane nella finestra mobile **Gestione simboli**.

È possibile ripristinare un oggetto da un'istanza di simbolo anche facendo clic con il pulsante destro sull'istanza di simbolo e quindi facendo clic su **Ripristina oggetti**.

Per condividere simboli tra disegni

Operazione	Procedura
Copiare i simboli negli Appunti	Aprire il documento sorgente. Nella finestra mobile **Gestione simboli**, selezionare i simboli dall'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Copia**.
Incollare simboli dagli Appunti	Aprire il documento di destinazione. Nella finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic con il pulsante destro del mouse, quindi fare clic su **Incolla**.

Il nome del primo simbolo incollato è "Symbol1" e i nomi delle copie successive riportano una numerazione progressiva: "Symbol2", "Symbol3" e così via.

Per eliminare un'istanza di simbolo

1. Selezionare un'istanza di simbolo.
2. Premere **Canc**.

Il simbolo rimane nella finestra mobile **Gestione simboli**.

Gestione di raccolte e di librerie

I simboli creati in un disegno vengono salvati con il file CorelDRAW. Se si desidera utilizzare i simboli in altri disegni o condividerli con altri utenti, è possibile salvarli o esportarli nel formato Corel Symbol Library (CSL), creando una libreria di simboli. Quando si salva un disegno in formato Corel Symbol Library (CSL), tutte le istanze del simbolo vengono salvate con il documento. Quando si esporta una libreria, vengono salvati con il documento soltanto i simboli.

La finestra mobile **Gestione simboli** visualizza le librerie contenute nella cartella **Simboli** locale. La cartella **Simboli** è la posizione predefinita per le librerie di simboli personalizzate esportate da CorelDRAW e le librerie importate che vengono copiate localmente.

I simboli utilizzati nel documento appaiono sotto il nome del documento nella finestra mobile **Gestione simboli**.

È possibile aggiungere librerie e raccolte (gruppi di file di libreria) al disegno. È inoltre possibile eliminare librerie e raccolte.

È possibile aggiungere simboli a una libreria esistente.

Per creare una libreria di simboli

1. Creare i simboli desiderati.
2. Fare clic su **File** ▸ **Salva**.
3. Scegliere l'unità e la cartella nella quale salvare la libreria.
4. Scegliere **CSL - Libreria di simboli Corel** nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.
5. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
6. Fare clic su **Salva**.

Tutti i simboli e le istanze di simboli vengono salvati con il documento.

È inoltre possibile fare clic sul nome del documento attivo nella finestra mobile **Gestione simboli**, quindi fare clic sul pulsante **Esporta libreria** . Quando si esporta una libreria, vengono salvati con il documento soltanto i simboli.

Per aggiungere una raccolta o una libreria a un disegno

1. Nella struttura di cartelle della finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic su **Simboli locali** o **Simboli di rete**.
2. Fare clic sul pulsante **Aggiungi libreria** .
3. Individuare e selezionare una raccolta o una libreria.
4. Fare clic su **OK**.

Per impostazione predefinita, i file di libreria sono inseriti mediante dei riferimenti alla posizione originale. Per copiare una libreria nella cartella **Simboli** dell'utente, attivare la casella di controllo **Copia librerie localmente**.

Se si sta aggiungendo una raccolta, è possibile attivare la casella **Ricorsivi** per includere le sottocartelle.

Per eliminare una raccolta o una libreria

1. Nella finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic su una raccolta o su una libreria.
2. Premere **Canc**.

La raccolta o libreria viene rimossa dalla struttura di cartelle della finestra mobile **Gestione simboli**, ma i relativi file non vengono eliminati.

Per aggiungere un simbolo a una libreria esistente

1. Nella finestra mobile **Gestione simboli**, fare clic con il pulsante destro del mouse su un simbolo e selezionare **Copia**.
2. Fare clic su **File** ▸ **Apri**.
3. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzata la libreria.
4. Scegliere **CSL - Libreria di simboli Corel** nella casella di riepilogo **Tipo di file**.
5. Scegliere la libreria in cui aggiungere un simbolo.
6. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra mobile **Gestione simboli** e scegliere **Incolla**.
7. Salvare il file di libreria.

Riferimenti: Operazioni con i simboli

Modifica delle istanze di simbolo

Per le istanze di simbolo è possibile modificare le seguenti proprietà oggetto. Se un simbolo contiene più oggetti, tutti gli oggetti dell'istanza di simbolo sono trattati come se fossero un solo oggetto, ovvero come se fossero raggruppati.

Proprietà	Note
Posizione	Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Posizionamento di oggetti" a pagina 199.

Proprietà	Note
Dimensioni	Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Ridimensionamento e scalatura di oggetti" a pagina 215.
Scala	La percentuale è relativa alla definizione del simbolo. Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Ridimensionamento e scalatura di oggetti" a pagina 215.
Inclinazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Inclinazione e allungamento di oggetti" a pagina 148.
Angolo di rotazione	Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Rotazione e riflessione di oggetti" a pagina 216.
Trasparenza	Solo trasparenza uniforme. Può essere modificata nella sezione **Simbolo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**.
Riflessione	Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Rotazione e riflessione di oggetti" a pagina 216.
Scorrimento del testo	Modificabile nella sezione **Riepilogo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**. Questo valore può essere modificato anche nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Per far scorrere il testo in paragrafi attorno a un oggetto, a un testo grafico o a un riquadro di testo" a pagina 364.
Ordine	Questo valore può essere modificato nella barra delle proprietà. Per ulteriori informazioni, consultare "Modifica dell'ordine degli oggetti" a pagina 214.
Nome	Il nome dell'istanza è visualizzato nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Fare clic due volte per modificarlo.

Tipi di oggetti non supportati

La maggior parte degli oggetti di CorelDRAW può essere convertita in simboli, con le seguenti eccezioni.

Tipi di oggetti non supportati	Note
Oggetti collegati o incorporati	Include i codici a barre
Oggetti con lenti non bloccate	Le lenti devono essere bloccate
Oggetti di controllo in gruppi collegati (quali ombre discendenti, contorni, fusioni, smussi ed estrusioni)	Tutti gli oggetti correlati nel gruppo collegato devono essere inclusi nel simbolo. Ad esempio, se un oggetto ha un'ombra discendente, non è possibile convertirlo senza l'ombra discendente. In alternativa, è possibile separare il gruppo.
Oggetti con effetti Supporto artistico applicati	Gli effetti di distribuzione devono essere separati in oggetti curva. Altri effetti Supporto artistico devono essere separati o convertiti come gruppo collegato. Non è possibile convertire in simboli effetti di distribuzione che contengano trasparenze.
Campi Stampa unione	

Tipi di oggetti non supportati	Note
Bitmap collegate	
File PDF o EPS posizionati	
Oggetto bloccato	L'oggetto deve essere sbloccato
Testo in paragrafi	
Linee di collegamento e quote	Devono essere separate o incluse con gli oggetti collegati
Linee guida	
Rollover	Non è possibile convertire un rollover in simbolo; è tuttavia possibile includere un'istanza di simbolo in uno stato rollover.
Oggetti a cui sono applicate trasparenze o effetti trasparenza	Gli effetti di trasparenza devono essere convertiti in bitmap.

Collegamento e incorporamento di oggetti

Il collegamento e l'incorporamento di oggetti (OLE) è un metodo per lo scambio di informazioni tra applicazioni. Usando OLE, è possibile prelevare oggetti selezionati o interi file da un'applicazione definita applicazione sorgente e collocarli in un'altra applicazione definita applicazione di destinazione.

È possibile spostare liberamente oggetti e file tra le applicazioni a condizione che tutte le applicazioni interessate supportino OLE. CorelDRAW permette di creare e modificare oggetti OLE, nonché di inserire oggetti e file creati in altre applicazioni.

Il collegamento dà luogo a file di dimensioni maggiori, ma è utile per utilizzare un oggetto o un file in più file. Per modificare ogni istanza del file o dell'oggetto, è sufficiente modificare l'oggetto nell'applicazione sorgente. I collegamenti risultano utili anche nei casi in cui l'applicazione di destinazione non supporti direttamente i file creati nell'applicazione sorgente. L'incorporamento risulta utile quando si desidera includere tutti gli oggetti in un unico file. Gli oggetti incorporati non sono collegati al file sorgente, generando così, nell'applicazione di destinazione, un file di dimensioni inferiori.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Inserimento di oggetti collegati o incorporati" (pagina 245)
- "Modifica di oggetti collegati o incorporati" (pagina 246)

Inserimento di oggetti collegati o incorporati

CorelDRAW consente di inserire file creati in CorelDRAW come oggetti collegati o incorporati in altre applicazioni. È anche possibile inserire un oggetto collegato o incorporato in CorelDRAW. Un oggetto collegato rimane connesso al proprio file sorgente, mentre un oggetto incorporato non è collegato al relativo file sorgente, ma viene integrato nel documento attivo.

Per inserire un oggetto collegato

1. In CorelDRAW, selezionare un oggetto.
   Verificare prima di avere salvato il file.
2. Fare clic su **Modifica** ▸ **Copia**.
3. Nell'applicazione di destinazione, fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla speciale**.
4. Attivare l'opzione **Incolla collegamento**.

Per inserire un oggetto collegato nel disegno attivo da un'altra applicazione, fare clic su **Oggetto** ▸ **Inserisci nuovo oggetto**. Nella finestra di dialogo **Inserisci nuovo oggetto**, attivare l'opzione **Crea da file**, selezionare il file da inserire e attivare la casella di controllo **Collegamento**.

Per inserire un oggetto incorporato

1. Nell'applicazione di destinazione, fare clic su **Oggetto** ▸ **Inserisci nuovo oggetto**.
2. Attivare l'opzione **Crea da file**.
3. Fare clic sul pulsante **Sfoglia**.
4. Fare clic su un nome di file.

Per creare un oggetto incorporato è inoltre possibile attivare l'opzione **Crea nuovo**, quindi scegliere l'applicazione in cui creare l'oggetto dalla casella di riepilogo **Tipo oggetto**.

È possibile inserire un oggetto incorporato anche selezionando un oggetto nell'applicazione sorgente e quindi trascinandolo nella finestra dell'applicazione di destinazione.

Modifica di oggetti collegati o incorporati

È possibile modificare un oggetto collegato o incorporato. Per modificare un oggetto collegato, è necessario modificare il relativo file sorgente. Qualsiasi modifica apportata al file sorgente viene automaticamente applicata all'oggetto collegato. È inoltre possibile eseguire altre operazioni di modifica su un oggetto collegato; ad esempio è possibile aggiornarlo, sostituire il relativo file sorgente o interrompere il collegamento con quest'ultimo.

Per modificare un oggetto collegato o incorporato

1. Fare doppio clic sull'oggetto collegato o incorporato per avviare l'applicazione sorgente.
2. Modificare l'oggetto nell'applicazione sorgente.
3. Salvare le modifiche nell'applicazione sorgente.
4. Chiudere l'applicazione sorgente.
5. Tornare alla finestra dell'applicazione attiva per riesaminare le modifiche.

Nella maggior parte dei casi, è possibile modificare oggetti OLE solo nell'applicazione sorgente. Se si intende modificare un oggetto OLE usando CorelDRAW, è necessario tenere presente le seguenti limitazioni. A seconda della sorgente dell'oggetto OLE, è possibile che non si riesca a ruotare, inclinare, clonare, ritagliare, saldare, intersecare, usare come simboli o unire gli oggetti OLE. Potrebbe inoltre non essere possibile applicare gli effetti del menu **Effetti** agli oggetti OLE, fatta eccezione per gli oggetti PowerClip. Gli oggetti OLE possono essere solo ridimensionati, spostati, copiati e inseriti in contenitori PowerClip.

Per modificare oggetti collegati o incorporati è inoltre possibile avviare l'applicazione sorgente, quindi aprire e modificare direttamente il file.

Per modificare un oggetto collegato

1. Selezionare un oggetto collegato con lo strumento **Puntatore** .
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Collegamenti**.
3. Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
   - **Aggiorna adesso**: aggiorna l'oggetto collegato per rispecchiare le modifiche apportate nel file sorgente

- **Apri sorgente**: apre l'oggetto nell'applicazione sorgente
- **Modifica sorgente**: reindirizza il collegamento a un altro file
- **Interrompi collegamento**: interrompe il collegamento in modo che l'oggetto venga incorporato nel file

Gestione dei progetti

Gestore dati oggetto è una caratteristica avanzata che risulta particolarmente utile come strumento per la gestione o la supervisione di progetti di grandi dimensioni. Gestore dati oggetto mette a disposizione un programma per fogli di calcolo, simile a Quattro Pro® o Microsoft® Excel, all'interno del programma di grafica utilizzato. Consente di tenere traccia dei costi, delle scadenze, delle assegnazioni, dello stato di avanzamento dei progetti e di altri aspetti organizzativi. È possibile inserire diversi tipi di dati di progetto riguardanti singoli oggetti o gruppi di oggetti.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Impostazione del database di progetto" (pagina 249)
- "Assegnazione e copia dei dati oggetto" (pagina 250)
- "Visualizzazione di un riepilogo dei dati oggetto" (pagina 251)

Impostazione del database di progetto

Prima di potere assegnare dei dati di progetto agli oggetti di un disegno, è necessario definire le informazioni che devono essere visualizzate. CorelDRAW crea quattro campi dati per impostazione predefinita: **Nome**, **Costo**, **Commenti** e **CDRStaticID**. I primi tre campi possono essere modificati o eliminati secondo necessità. Il campo **CDRStaticID** è nascosto; viene utilizzato da CorelDRAW per identificare gli oggetti e non può essere modificato né eliminato.

È possibile creare e assegnare tutti i campi dati desiderati, a condizione che vengano utilizzate variabili di formato consentite. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di campi dati, consultare "Assegnazione e copia dei dati oggetto" a pagina 250.

È possibile modificare l'impostazione di un campo dati, ad esempio il nome o il formato, in qualsiasi momento. Se sono necessari dei campi personalizzati, è possibile definirne i formati mediante quattro formati campo: **Generale**, **Data/ora**, **Lineare/angolare** e **Numerico**. Ciascuno di questi formati fornisce una serie di impostazioni comuni. Se i formati preimpostati di CorelDRAW non forniscono le informazioni che si desidera visualizzare nel riepilogo dati, è possibile creare dei formati personalizzati utilizzando le variabili disponibili per il tipo di formato utilizzato. Il formato di campo selezionato viene utilizzato per tutti gli oggetti contenuti nel disegno attivo.

È anche possibile eliminare qualsiasi campo dati ad eccezione di **Nome** e **CDRStaticID**. Quando si elimina un campo, si eliminano anche tutti i dati immessi per tale campo nel documento attivo.

Per aggiungere un campo dati

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Dati oggetto**, fare clic sul pulsante **Apri gestore campi** .

3 Nella finestra di dialogo **Gestore campi dati oggetto**, fare clic su **Crea nuovo campo**.

4 Per modificare il nome del campo creato, fare doppio clic sul campo, digitare un nuovo nome e premere **Invio**.

5 Nell'area **Aggiungi campo a**, attivare una o entrambe le caselle di controllo seguenti:

- **Valori predefiniti del documento**: memorizza il nuovo campo nel documento corrente
- **Valori predefiniti dell'applicazione**: memorizza il nuovo campo nell'applicazione

Questa procedura consente anche di modificare le impostazioni di un campo dati esistente.

Operazioni aggiuntive

Cambiare il formato di un campo dati	Selezionare il campo dati e fare clic su **Cambia** nell'area **Formato**. Nella finestra di dialogo **Definizione formato**, attivare l'opzione accanto al tipo di formato da utilizzare, quindi scegliere un formato dall'elenco.
Creare un formato personalizzato per un campo dati	Selezionare il campo dati e fare clic su **Cambia** nell'area **Formato**. Nella finestra di dialogo **Definizione formato**, attivare l'opzione accanto al tipo di formato da creare. Digitare il formato nella casella **Crea** e premere **Invio**.
Eliminare un campo dati	Scegliere il nome del campo dati dall'elenco e fare clic su **Elimina**. Per scegliere più campi, tenere premuto **Ctrl** e fare clic sui nomi nell'elenco.

Assegnazione e copia dei dati oggetto

Dopo avere creato tutti i campi dati desiderati per un disegno, è possibile creare un database. La finestra mobile **Dati oggetto** e il Gestore dati oggetto (un foglio di calcolo che può essere avviato dalla finestra mobile **Dati oggetto**) forniscono tutti i comandi e le funzionalità necessari per aggiungere e modificare le informazioni sugli oggetti.

La finestra mobile **Dati oggetto** è la più adatta per l'inserimento di dati su singoli oggetti. Consente di aggiungere, modificare ed eliminare i dati oggetto. Il Gestore dati oggetto, invece, è più adatto per l'immissione e la modifica di dati per più oggetti. Esso fornisce gran parte delle caratteristiche di modifica disponibili nelle più comuni applicazioni per fogli di calcolo.

È possibile utilizzare le immissioni di dati di un oggetto per aggiornare quelle di un altro oggetto. Questa funzione non comporta la sostituzione delle immissioni dati di un oggetto, ma aggiunge campi e dati nei punti appropriati.

Per aggiungere o modificare i dati di un oggetto

1 Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** .

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.

3 Selezionare un campo dati. Digitare del testo nella colonna **Valore** del campo e premere **Invio**.

4 Ripetere il punto 3 per aggiungere dati agli altri campi.

Operazioni aggiuntive

Cancellare un campo	Fare clic sul pulsante **Cancella campo** .
Cancellare tutti i campi	Fare clic sul pulsante **Cancella tutti i campi** .

Per aggiungere o modificare i dati di più oggetti

1. Selezionare gli oggetti con lo strumento **Puntatore** .
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Dati oggetto**, fare clic sul pulsante **Apri foglio di lavoro** .
4. Nella finestra **Gestore dati oggetto**, fare clic su una cella e digitare i dati appropriati. Premere **Invio** per assegnare l'immissione alla cella, ai campi ed agli oggetti.

Per copiare i dati da un oggetto a un altro

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore** , selezionare l'oggetto in cui si desidera copiare i dati.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Dati oggetto**, fare clic sul pulsante **Copia dati da** .
4. Fare clic sull'oggetto da cui copiare i dati.

Visualizzazione di un riepilogo dei dati oggetto

Il Gestore dati oggetto fornisce i comandi e le funzioni necessari per visualizzare il riepilogo dati oggetto. Esso riassume le informazioni assegnate agli oggetti di un disegno. Nonostante il Gestore dati oggetto possa essere utilizzato per visualizzare e modificare i dati associati a un singolo oggetto, la sua funzione principale consiste nel semplificare la visualizzazione e la gestione di grandi quantità di dati associati a più oggetti contenuti in diversi gruppi di un disegno.

È possibile modificare la modalità di visualizzazione dei dati oggetto:

- È possibile visualizzare subtotali di gruppi singoli per i campi condivisi da più gruppi. Utilizzare questo comando quando in un foglio dati è visualizzato più di un gruppo di oggetti. Questo comando si applica soltanto ai campi con formati numerici.
- Per creare una distinzione visibile tra i gruppi di una colonna, è possibile inserire un rientro formato da due spazi davanti ai dati relativi agli oggetti dei gruppi.
- È possibile fare in modo che il Gestore dati oggetto calcoli automaticamente i totali dei valori della colonna selezionata. Il totale viene visualizzato nella parte inferiore della colonna.

Il Gestore dati oggetto consente di accedere a tutte le funzionalità di stampa dell'applicazione. In questo modo è possibile stampare velocemente o utilizzando impostazioni specifiche.

Per visualizzare un riepilogo dei dati oggetto

1. Selezionare un oggetto o più oggetti con lo strumento **Puntatore** .

   Per visualizzare un riepilogo dati oggetto per l'intero documento, fare clic su **Modifica** ▸ **Seleziona tutto** ▸ **Oggetti**.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Dati oggetto**, fare clic sul pulsante **Apri foglio di lavoro** .

   Il riepilogo dati oggetto viene visualizzato nella finestra **Gestore dati oggetto**.

Operazioni aggiuntive

Visualizzare o nascondere i subtotali dei gruppi	Selezionare la colonna facendo clic sul relativo titolo, poi fare clic su **Opzioni campo** ▸ **Riepilogo gruppi**. Un segno di spunta a fianco del comando **Riepilogo gruppi** indica che i subtotali dei gruppi sono visualizzati.

Operazioni aggiuntive

Rientrare o allineare i gruppi di una colonna	Selezionare la colonna facendo clic sul relativo titolo, quindi fare clic su **Opzioni campo** ▸ **Mostra gerarchia**. Un segno di spunta a fianco del comando **Mostra gerarchia** indica che i gruppi di una colonna sono rientrati.
Visualizzare o nascondere la somma dei valori di una colonna	Selezionare la colonna facendo clic sul relativo titolo, quindi fare clic su **Opzioni campo** ▸ **Mostra totali**. Un segno di spunta a fianco del comando **Mostra totali** indica che la somma dei valori di una colonna è visualizzata.
Stampare il riepilogo dei dati oggetto	Fare clic su **File** ▸ **Stampa**. Scegliere una stampante dalla casella di riepilogo **Stampante**. Digitare un numero nella casella **Numero di copie**. Per ulteriori informazioni sulle funzionalità di stampa di CorelDRAW, consultare "Nozioni di base relative alla stampa" a pagina 551.

Colore, riempimenti e trasparenze

Operazioni con il colore..... 255
Riempimento di oggetti..... 275
Modifica della trasparenza degli oggetti..... 291
Gestione e condivisione di riempimenti e trasparenze..... 301
Uso di gestione colore..... 305

Operazioni con il colore

CorelDRAW consente di scegliere e creare colori utilizzando un'ampia varietà di tavolozze, miscelatori e modelli colore standard. È possibile memorizzare i colori di uso frequente per un utilizzo futuro mediante la Tavolozza del documento o creando e modificando tavolozze colore personalizzate.

È possibile personalizzare la modalità di visualizzazione delle tavolozze colore sullo schermo modificando la dimensione dei campioni, il numero di righe e altre proprietà.

È anche possibile creare stili colore. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con gli stili di colore" a pagina 451.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Modelli di colore" (pagina 255)
- "Profondità del colore" (pagina 257)
- "Scelta dei colori" (pagina 258)
- "Utilizzo della Tavolozza del documento" (pagina 264)
- "Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate" (pagina 267)
- "Organizzazione e visualizzazione delle tavolozze colore" (pagina 269)
- "Visualizzazione o occultamento delle tavolozze colore nelle Librerie tavolozza" (pagina 271)
- "Impostazione delle proprietà delle tavolozze colore" (pagina 272)

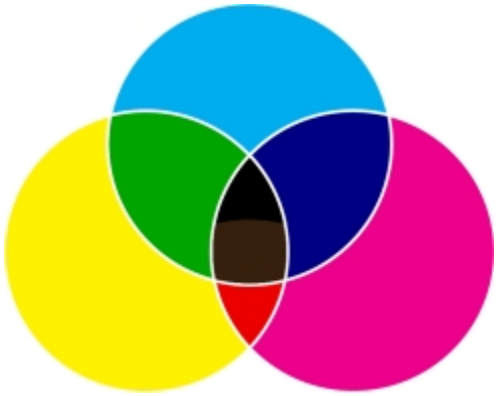
Modelli di colore

I modelli di colore costituiscono un metodo preciso per definire i colori, tramite l'uso di specifici componenti del colore. Per la creazione di elementi grafici è possibile scegliere tra una gamma di modelli di colore.

CMYK, modello di colore

Il modello di colore CMYK, che è impiegato nella stampa, utilizza i componenti ciano (C), magenta (M), giallo (Y, yellow) e nero (K) per definire il colore. I valori di questi componenti vanno da 0 a 100 e sono rappresentati in percentuale.

Nei modelli di colore sottrattivi, come il CMYK, il colore (inchiostro) viene aggiunto a una superficie, ad esempio un foglio bianco. Il colore quindi "sottrae" luminosità alla superficie. Quando il valore di ogni componente (C,M,Y) è 100, il colore risultante è nero. Quando il valore di ogni componente è 0, significa che non è stato aggiunto alcun colore alla superficie, per cui quest'ultima rimane visibile: nell'esempio, rimane visibile il bianco del foglio. Il nero (K) è incluso nel modello di colore per la stampa, in quanto l'inchiostro nero è più neutro e scuro del nero ottenuto per fusione di pari quantità di ciano, magenta e giallo. L'inchiostro nero produce risultati più nitidi, soprattutto nel caso del testo stampato. Inoltre, l'inchiostro nero in genere è meno costoso dell'inchiostro colorato.



Il nero è il risultato della combinazione dei tre colori CMY alla massima intensità.

RGB, modello di colore

Il modello di colore RGB utilizza i componenti rosso (R), verde (G, green) e blu (B) per definire le quantità di luce rossa, verde e blu in un determinato colore. In un'immagine a 24 bit, ogni componente viene espresso sotto forma di numero da 0 a 255. In un'immagine con un bit rate maggiore, come un'immagine a 48 bit, la gamma di valori è maggiore. Un singolo colore è definito dalla combinazione di questi componenti.

Nei modelli di colore additivi, come l'RGB, il colore viene prodotto dalla luce trasmessa. L'RGB è quindi utilizzato nei monitor, dove le luci rossa, blu e verde si fondono in vari modi per riprodurre un'ampia gamma di colori. Quando le luci rossa, blu e verde si combinano alla massima intensità, l'occhio percepisce il colore risultante come bianco. In teoria, i colori rosso, verde e blu rimangono, ma i pixel su un monitor sono troppo vicini perché l'occhio possa distinguerli. Quando il valore di ogni componente è 0, ovvero ci si trova in assenza di luce, l'occhio percepisce il colore come nero.

Il bianco è il risultato della combinazione dei tre colori RGB alla massima intensità.

L'RGB è il modello di colore più diffuso perché consente di memorizzare e visualizzare un'ampia gamma di colori.

Modello di colore HSB

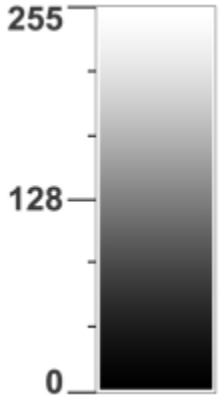
Il modello di colore HSB utilizza tonalità (H), saturazione (S) e luminosità (B) come componenti per definire il colore. Il modello HSB è noto anche come HSV (con i componenti tonalità, saturazione e valore). La tonalità descrive il pigmento di un colore ed è espressa in gradi per rappresentare la posizione sulla ruota colore standard. Ad esempio, il rosso equivale a 0 gradi, il giallo a 60 gradi, il verde a 120 gradi, il ciano a 180 gradi, il blu a 240 gradi e il magenta a 300 gradi.

La saturazione descrive la vivacità o l'opacità di un colore. I valori della saturazione vanno da 0 a 100 e sono espressi in percentuale (maggiore è il valore, più vivido è il colore). La luminosità descrive la quantità di bianco presente nel colore. Come i valori della saturazione, quelli della luminosità vanno da 0 a 100 e sono espressi in percentuale (maggiore è il valore, più chiaro è il colore).

Modello di colore HSB

Modello di colore Scala di grigi

Il modello di colore scala di grigi definisce il colore utilizzando un solo componente, la brillantezza, che è espressa in valori da 0 a 255. Ogni colore in scala di grigi ha valori equivalenti a quelli dei componenti rosso, verde e blu propri del modello di colore RGB. La selezione della scala di grigi per un'immagine a colori produce un'immagine in bianco e nero.



Modello di colore Scala di grigi

Profondità del colore

La profondità del colore indica il numero massimo di colori che un'immagine può contenere. La profondità è determinata dalla profondità di bit di un'immagine (il numero di bit binari usati per definire la sfumatura o il colore di ogni pixel di un'immagine bitmap). Ad esempio, un pixel con una profondità di bit pari a 1 può avere due valori: bianco e nero. Maggiore è la profondità di bit, più colori può contenere un'immagine e più precisa è la rappresentazione del colore. Per esempio, un'immagine GIF a 8 bit può contenere fino a 256 colori, mentre un'immagine JPEG a 24 bit può contenerne circa 16 milioni.

Generalmente le immagini RGB, in scala di grigi e CMYK contengono 8 bit di dati per ogni canale di colore. È per questo motivo che un'immagine RGB viene spesso detta RGB a 24 bit (8 bit x 3 canali), un'immagine in scala di grigi viene detta in scala di grigi a 8 bit(8 bit x canale) e un'immagine CMYK viene detta CMYK a 32 bit (8 bit x 4 canali).

A prescindere dal numero di colori di un'immagine, la visualizzazione dell'immagine sullo schermo è limitata al numero massimo di colori supportato dal monitor su cui viene visualizzata. Per esempio, un monitor a 8 bit può visualizzare soltanto 256 colori in un'immagine a 24 bit.

Scelta dei colori

Per scegliere i colori di riempimento e contorno è possibile selezionare un colore nella tavolozza del documento, nelle tavolozze colore personalizzate, nelle tavolozze delle librerie tavolozza, nei visualizzatori colore o nelle fusioni di colore. Per utilizzare un colore già esistente in un oggetto o in un documento, è possibile campionare il colore utilizzando lo strumento **Contagocce colore** per ottenere una corrispondenza esatta.

Per ulteriori informazioni sull'applicazione dei colori selezionati, consultare "Applicazione di riempimenti uniformi " a pagina 275 e "Formattazione di linee e contorni" a pagina 108. Per ulteriori informazioni sul salvataggio dei colori per usi futuri, consultare "Operazioni con gli stili di colore" a pagina 451.

Tavolozza colore predefinita

Una tavolozza colori è una raccolta di campioni di colore. In alcuni programmi le tavolozze colore sono note come "tavolozze di campioni".

In CorelDRAW, la tavolozza colore predefinita si basa sulla modalità colore primario del documento. Ad esempio, se il modello di colore primario del documento è RGB, anche la tavolozza colore predefinita è RGB. Per ulteriori informazioni, vedere "Modelli di colore" a pagina 255. Il modello di colore predefinito viene scelto quando si crea un nuovo disegno. È possibile aprire e utilizzare altre tavolozze colore in qualsiasi momento.

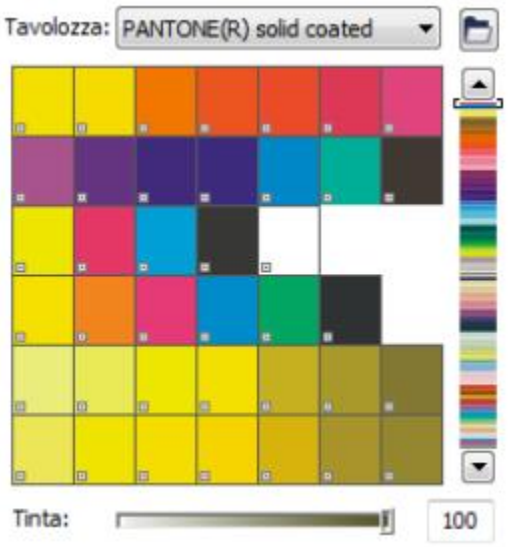
Con la tavolozza colore predefinita è possibile scegliere sia i colori di riempimento che quelli del contorno. I colori di riempimento e contorno selezionati vengono visualizzati nei campioni di colore sulla barra di stato.

Tavolozza del documento

Quando si crea un nuovo disegno, l'applicazione genera automaticamente una tavolozza vuota, chiamata la Tavolozza del documento. Consente di tenere traccia dei colori utilizzati memorizzandoli nel documento per un utilizzo futuro. Per ulteriori informazioni, consultare "Utilizzo della Tavolozza del documento" a pagina 264.

Librerie tavolozza e tavolozze colore personalizzate

Le tavolozze colore delle Librerie tavolozza non possono essere modificate direttamente. Alcune di esse sono fornite da produttori terze parti, ad esempio PANTONE®, HKS® Colors e TRUMATCH®. Può essere utile disporre della raccolta di campioni di colore del produttore, che mostra con precisione quale sarà l'aspetto di ciascuno dei colori al momento della stampa.



La tavolozza PANTONE Solid Coated è un esempio di tavolozza colore dalle Librerie tavolozza.

Alcune tavolozze delle Librerie tavolozza (PANTONE, HKS Colors, TOYO®, DIC®, Focoltone® e SpectraMaster®) sono raccolte di tinte piatte. Se si creano separazioni di colori in fase di stampa, ogni tinta piatta richiede una lastra di stampa separata, il che può incidere sensibilmente sul costo del lavoro di stampa. Per utilizzare separazioni di colore, ma senza utilizzare tinte piatte, è possibile convertirle in quadricromia in fase di stampa. Per ulteriori informazioni, consultare "Stampa delle separazioni colori" a pagina 571.

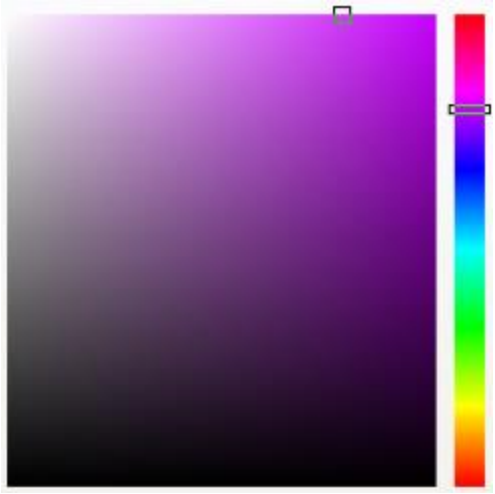
Le tavolozze colore personalizzate possono includere colori di qualsiasi modello colore, incluse le tavolozze delle Librerie tavolozza, come la tavolozza colore di una tinta piatta. È inoltre possibile memorizzare una tavolozza personalizzata per un utilizzo futuro. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con tavolozze colore personalizzate, consultare "Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate " a pagina 267 e "Organizzazione e visualizzazione delle tavolozze colore" a pagina 269.

Campionatura dei colori

Per utilizzare un colore già esistente in un disegno, in una tavolozza o nel desktop, è possibile campionare il colore per ottenere una corrispondenza esatta. Per impostazione predefinita, la campionatura viene eseguita su un singolo pixel dalla finestra di disegno.

Visualizzatori colore

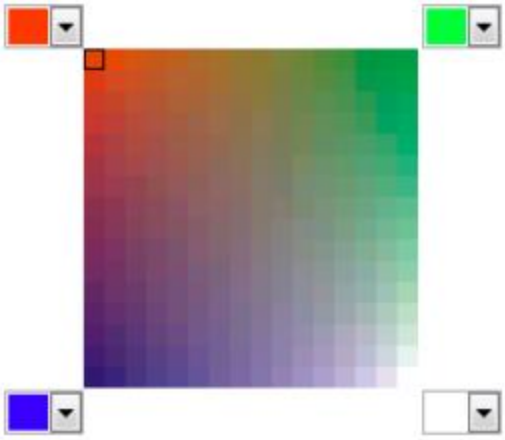
I visualizzatori colore forniscono una rappresentazione di una gamma di colori utilizzando forme in una o tre dimensioni. Il visualizzatore colore predefinito si basa sul modello colore HSB, ma può essere utilizzato anche per scegliere i colori CMY, CMY o RGB. Per informazioni sui modelli colore, consultare "Modelli di colore" a pagina 255.



Un esempio di visualizzatore di colore

Fusioni di colore

Quando si sceglie un colore utilizzando le fusioni, vengono combinati dei colori base per ottenere il colore desiderato. La funzionalità Fusione colore visualizza una griglia di colori creata partendo dai quattro colori base selezionati.



Un esempio di fusioni di colore

Scelta dei colori del Web

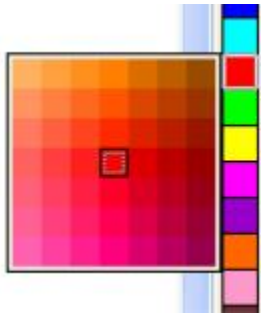
È possibile utilizzare i colori del Web quando si progettano documenti che verranno pubblicati nel Web. Grazie a CorelDRAW, è possibile stabilire i colori del Web utilizzando valori esadecimali RGB (ad esempio, #aa003f).

Per scegliere un colore utilizzando la tavolozza colore predefinita

Operazione	Procedura
Selezionare un colore di riempimento per un oggetto selezionato	Fare clic su un campione di colore.
Selezionare un colore di contorno per un oggetto selezionato	Fare clic con il pulsante destro del mouse su un campione di colore.
Scegliere tra diverse sfumature di un colore	Fare clic su un campione di colore e tenere premuto il pulsante del mouse per visualizzare un selettore colore a comparsa, quindi fare clic su un colore.
Visualizzare più colori nella tavolozza predefinita	Fare clic sulle frecce di scorrimento all'inizio e alla fine della tavolozza.

Per visualizzare i valori dei colori, posizionare il puntatore del mouse sul relativo campione.

Per visualizzare i nomi dei colori invece dei valori, fare clic sul pulsante bandierina **Opzioni** nella parte superiore della tavolozza predefinita, quindi fare clic su **Mostra nomi colori**. Questa operazione sgancia la tavolozza colori predefinita, visualizzando i nomi dei colori.



Un esempio di tavolozza colore a comparsa

Per scegliere un colore utilizzando una tavolozza colore

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare doppio clic sul pulsante **Riempimento** nella barra di stato. Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**, fare clic sul pulsante **Riempimento uniforme**.

3 Fare clic sulla scheda **Tavolozze**.

4 Scegliere una tavolozza colore dalla casella di riepilogo **Tavolozza**.

5 Spostare la barra di scorrimento colori per impostare la gamma di colori visualizzata nell'area di selezione dei colori.

6 Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori.

Operazioni aggiuntive

Visualizzare o nascondere i nomi dei colori	Attivare o disattivare la casella di controllo **Mostra nomi colori**.
Scambiare il colore di riferimento (colore originale dell'oggetto selezionato) con il nuovo colore	Fare clic sul pulsante **Scambia colori**.
Scegliere uno colore di contorno	Fare doppio clic sull'icona **Contorno** nella barra di stato. Nella finestra di dialogo **Penna contorno**, aprire il selettore **Colore** e scegliere **Altro**. Nella finestra di dialogo **Seleziona colore**, ripetere i passaggi da 4 a 7.

Ogni campione colore di una tavolozza colore è contraddistinto da un quadratino bianco .

Si consiglia di utilizzare lo stesso modello di colore per tutti i colori di un disegno; i colori saranno uniformi e sarà possibile prevedere i colori dell'output finale con maggiore precisione. Per ulteriori informazioni sulla riproduzione accurata dei colori, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Per accedere alle tavolozze colore è possibile utilizzare anche la finestra mobile **Colore**: fare clic sul pulsante **Mostra tavolozze colore** e selezionare una tavolozza dalla casella di riepilogo. Se la finestra mobile **Colore** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Colore**.

Per scegliere un colore utilizzando un visualizzatore di colori

1 Selezionare un oggetto.

- Fare doppio clic sul pulsante **Riempimento** nella barra di stato.Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**, fare clic sul pulsante **Riempimento uniforme**.

2 Fare clic sulla scheda **Modelli**.

3 Scegliere un modello colore dalla casella di riepilogo **Modello**.

4 Scegliere un visualizzatore colore dalla casella di riepilogo **Visualizzatori colore**.

5 Spostare la barra di scorrimento colori.

6 Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori.

Operazioni aggiuntive

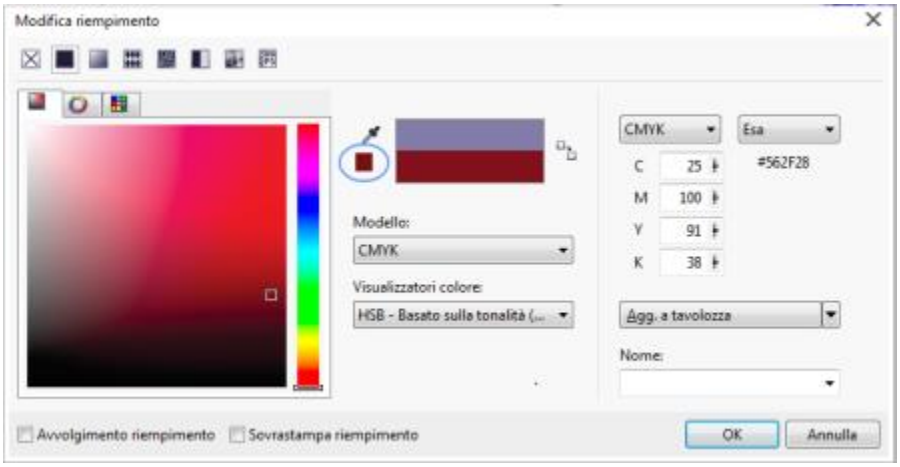
Campionare un colore dal disegno o dal desktop	Fare clic sul pulsante **Contagocce**, quindi sul disegno o sul desktop.

Operazioni aggiuntive

Scambiare il colore di riferimento (colore originale dell'oggetto selezionato) con il nuovo colore	Fare clic sul pulsante **Scambia colori**.

Se si sceglie un colore fuori dalla gamma della stampante, CorelDRAW consente di sostituirlo con un colore simile compreso nella gamma della stampante. Per sostituire il colore, fare clic sul campione **Inserisci colore nella gamma**, che viene visualizzato a sinistra del campione **Nuovo colore**. Per informazioni sulla correzione del colore, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Si consiglia di utilizzare lo stesso modello di colore per tutti i colori di un disegno; i colori saranno uniformi e sarà possibile prevedere i colori dell'output finale con maggiore precisione. Si consiglia di utilizzare lo stesso modello di colore nel disegno adottato per l'output finale.



Quando si sceglie un colore fuori dalla gamma della stampante, sotto il pulsante Contagocce viene visualizzato il campione Inserisci colore nella gamma.

È possibile accedere ai modelli di colore anche nella finestra mobile **Colore**, facendo clic sul pulsante **Mostra visualizzatori colore** e scegliendo un modello di colore dalla casella di riepilogo. Se la finestra mobile **Colore** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Colore**.

Per scegliere un colore mediante le fusioni colore

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare doppio clic sul pulsante **Riempimento** nella barra di stato.Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**, fare clic sul pulsante **Riempimento uniforme**.
3. Fare clic sulla scheda **Miscelatori**.
4. Scegliere una **Fusione colore** dalla casella di riepilogo **Miscelatori**.
5. Aprire tutti i selettori di colore, quindi fare clic su un colore.
6. Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori.

Operazioni aggiuntive

Campionare un colore dal disegno o dal desktop	Fare clic sul pulsante **Contagocce**, quindi sul disegno o sul desktop.

È possibile applicare la fusione soltanto ai colori della tavolozza colore predefinita. Per la fusione di altri colori, è necessario modificare la tavolozza colore predefinita. Per ulteriori informazioni, consultare "Per visualizzare o nascondere una tavolozza colore personalizzata" a pagina 270.

È possibile modificare le dimensioni delle celle della griglia dei colori spostando il dispositivo di scorrimento **Dimensioni**.

Per campionare un colore

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Contagocce colore** .

2 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- 1×1 : consente di scegliere il colore del pixel su cui si fa clic
- 2×2 : consente di scegliere il colore medio in un'area campione di 2×2 pixel. Il pixel su cui si fa clic si trova al centro dell'area campione.
- 5×5 : consente di scegliere il colore medio in un'area campione di 5×5 pixel

Per campionare un colore non compreso nelle finestra di disegno, fare clic sul pulsante **Seleziona dal desktop** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su un colore del desktop.

3 Fare clic sul colore che si desidera campionare.

Lo strumento **Contagocce colore** passa automaticamente alla modalità Applica colore.

4 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Riempire un oggetto con un colore campionato	Posizionarsi sopra un oggetto. Quando il cursore Applica colore si trasforma in un campione di colore uniforme , fare clic per applicare il colore campionato.
Riempire il colore di contorno di un oggetto con il colore campionato	Posizionarsi sopra il contorno di un oggetto. Quando il cursore Applica colore si trasforma nella forma di un contorno , fare clic per applicare il colore campionato.
Aggiungere il colore campionato alla Tavolozza del documento	Nella barra delle proprietà, fare clic sulla freccia vicina ad **Agg. a tavolozza** e scegliere **Tavolozza del documento**.
Campionare un altro colore	Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Seleziona colore** , quindi fare clic sul colore che si desidera campionare.
Operazioni aggiuntive	
Trascinare un colore campionato da un oggetto a un altro	Trascinare il colore in un altro oggetto.
Scegliere un colore campionato dal campione **Colore selezionato** nella barra delle proprietà	Trascinare un colore campionato dal campione **Colore selezionato** all'oggetto.
Applicare un colore campionato dal campione **Riempimento uniforme** nell'angolo inferiore destro della finestra di disegno	Trascinare un colore dal campione **Riempimento uniforme** all'oggetto.
Aggiungere il colore campionato alla Tavolozza del documento	Trascinare il colore campionato dal campione **Colore selezionato** o **Riempimento uniforme** alla Tavolozza del documento.

In alcuni casi, il campione di colore potrebbe essere l'equivalente di un colore RGB o CMYK più vicino al colore originale, anziché l'esatta corrispondenza del colore.

Per scegliere un colore del Web

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Colore**.

3 Nella finestra mobile **Colore**, scegliere **RGB** dalla casella di riepilogo.

4 Digitare o incollare un valore nella casella **Valore Hex**.
A prescindere dall'uso di un formato a tre cifre (#fff) o a sei cifre (#ffffff), il valore finale viene visualizzato nel formato a sei cifre.

5 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
- **Riempimento**: riempie l'oggetto selezionato con il nuovo colore
- **Contorno**: applica il colore al contorno dell'oggetto

È possibile specificare i valori del colore esadecimali solo quando si utilizzano i colori RGB.

Se si digita un valore esadecimale non valido, il colore non cambia.

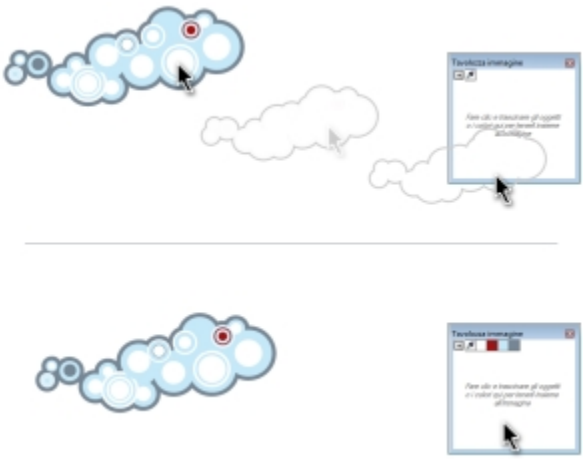
È possibile visualizzare i valori del colore esadecimali nella barra di stato.

È anche possibile scegliere colori dal Web dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** (nella barra di stato, fare doppio clic sul pulsante **Penna contorno**, aprire il selettore **Colore** nella finestra di dialogo **Penna contorno**, quindi fare clic su **Altro**) e dalla finestra di dialogo **Modifica riempimento** (nella barra di stato, fare doppio clic sul pulsante **Riempimento**, quindi su **Riempimento uniforme**), per visualizzare e copiare gli equivalenti esadecimali di valori di colore non esadecimali.

Utilizzo della Tavolozza del documento

Quando si crea un nuovo disegno, una tavolozza colore vuota, denominata Tavolozza del documento, viene visualizzata nella finestra di disegno nell'angolo in basso a sinistra. Ogni volta che si utilizza un colore nel disegno, questo viene automaticamente aggiunto alla Tavolozza del documento. Tuttavia, se si preferisce controllare quali colori vengono aggiunti alla Tavolozza del documento, è possibile disattivare gli aggiornamenti automatici e aggiungere i colori manualmente.

È possibile aggiungere colori da una tavolozza colore, un'immagine esterna, un selettore colore o una finestra di dialogo correlata ai colori, come la finestra di dialogo **Riempimento uniforme**. Inoltre, è possibile aggiungere colori da un'immagine o un oggetto importati.



Trascinare una bitmap nella Tavolozza del documento per aggiungere colori.

Quando si aprono documenti creati con CorelDRAW X4 o con una versione precedente del programma, alla Tavolozza del documento vengono aggiunte solo le tinte piatte personalizzate e un massimo di 100 stili di colore meno recenti. Gli stili meno recenti vengono aggiunti alla tavolozza come colori regolari.

È possibile cancellare la Tavolozza del documento di qualsiasi colore indesiderato o inutilizzato, rimuovendo individualmente i colori oppure ripristinando la tavolozza in modo che rimuova tutti i colori inutilizzati contemporaneamente. È anche possibile aggiungere alla Tavolozza del documento tutti i colori di un disegno esistente.

La Tavolozza del documento viene salvata automaticamente con il documento. Se si rinomina il file .cdr in .zip, la Tavolozza colore del documento (DocumentPalette.xml) viene inclusa nel pacchetto .zip.

Per disattivare l'aggiunta automatica del colore nella Tavolozza del documento

- Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante bandierina , quindi selezionare **Aggiorna automaticamente**.

  Per impostazione predefinita, la Tavolozza del documento è ancorata sopra la barra di stato al fondo della finestra dell'applicazione.

Per disattivare l'aggiunta automatica del colore, fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**, quindi fare clic su **Tavolozza colore** nell'elenco delle categorie **Personalizzazione** e disabilitare la casella di controllo **Aggiorna automaticamente la Tavolozza del documento**.

Per aggiungere automaticamente colori alla Tavolozza del documento

Operazione	Procedura
Aggiungere un colore da un'altra tavolozza colore	Trascinare un colore da una tavolozza colore aperta alla Tavolozza del documento.
Aggiungere un colore da un'immagine bitmap	Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante del **Contagocce**, quindi su un colore nell'immagine.
Aggiungere più colori da un'immagine	Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante del **Contagocce** , tenere premuto **CTRL**, quindi fare clic sull'immagine fino a quando i colori desiderati non vengono aggiunti.

Operazione	Procedura
Aggiungere più colori da un'immagine o un oggetto trascinando	Trascinare un'immagine o un oggetto dalla finestra di disegno alla Tavolozza del documento.
Aggiungere colori da una selezione	Selezionare uno o più oggetti. Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante bandierina, quindi selezionare **Aggiungi da selezione**.
Aggiungere un colore da una finestra di dialogo correlata ai colori	Nella finestra di dialogo, fare clic su un campione colore, selezionare la freccia a fianco di **Aggiungi a tavolozza**, scegliere **Tavolozza del documento**, quindi fare clic su **Aggiungi a tavolozza**.
Spostare un campione di colore	Trascinare il campione di un colore in una nuova posizione sulla Tavolozza del documento.

Quando si trascina la maggior parte degli oggetti vettoriali, tutti i colori degli oggetti vengono aggiunti alla tavolozza. Quando si trascina una bitmap, è possibile specificare il numero di colori da aggiungere alla tavolozza. Se un oggetto include un riempimento sfumato, un riempimento texture o un riempimento a motivo, vengono supportati solo i colori definiti durante la creazione del riempimento. I colori dei riempimenti PostScript non sono supportati.

Per impostazione predefinita, la Tavolozza del documento è ancorata sopra la barra di stato al fondo della finestra dell'applicazione.

Per aggiungere colori da un disegno esistente alla Tavolozza del documento

1. Aprire un disegno.
2. Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante bandierina, quindi selezionare **Aggiungi da documento**.

Per impostazione predefinita, la Tavolozza del documento è ancorata sopra la barra di stato al fondo della finestra dell'applicazione.

Se il disegno è stato creato con una versione precedente di CorelDRAW e include tinte piatte personalizzate, queste vengono visualizzate nella Tavolozza del documento.

Se il documento presenta sia immagini vettoriali che bitmap e si desidera aggiungere alla Tavolozza del documento solo i colori delle immagini vettoriali, nella finestra di dialogo **Aggiungi colori da bitmap** specificare 0.

Per rimuovere un colore dalla Tavolozza del documento

1. Fare clic sul campione di un colore nella Tavolozza del documento.
2. Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante bandierina, quindi selezionare **Elimina colore**.

Per impostazione predefinita, la Tavolozza del documento è ancorata sopra la barra di stato al fondo della finestra dell'applicazione.

È inoltre possibile rimuovere dalla Tavolozza del documento tutti i colori che non vengono più utilizzati, facendo clic sul pulsante bandierina, selezionando **Tavolozza**, quindi **Ripristina tavolozza**.

Per ripristinare la Tavolozza del documento

- Nella Tavolozza del documento, fare clic sul pulsante bandierina, scegliere **Tavolozza**, quindi selezionare **Ripristina tavolozza**.

Per impostazione predefinita, la Tavolozza del documento è ancorata sopra la barra di stato al fondo della finestra dell'applicazione.

Per nascondere la Tavolozza del documento

- Fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Tavolozza del documento**.

Nascondendo la Tavolozza del documento non si disattiva l'aggiunta automatica del colore.

Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate

Le tavolozze colori personalizzate sono raccolte di colori o stili di colore salvate dall'utente. Possono includere colori o stili di colore di ogni modello di colore, incluse tinte piatte o tavolozze colore delle Librerie tavolozza. È possibile creare una tavolozza personalizzata per memorizzare tutti i colori o gli stili di colore necessari per un progetto corrente o futuro.

È semplice condividere le tavolozze colore con altri. Le tavolozze personalizzate sono accessibili dalla cartella **Mie tavolozze** del Gestore tavolozza colore.

Per creare una tavolozza colore personalizzata, è possibile scegliere i singoli colori o stili di colori oppure utilizzare i colori di un oggetto o di un intero documento selezionato. È inoltre possibile modificare, rinominare ed eliminare tavolozze colore personalizzate.

Le tavolozze colore personalizzate vengono salvate come file .XML e vengono memorizzate nella cartella **Documenti\Mie tavolozze**.

Per creare una tavolozza colore personalizzata completamente nuova

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore tavolozza colore**.
2. Fare clic sul pulsante **Crea una nuova tavolozza colore vuota** .
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Salva**.
5. Nel **Gestore tavolozza colore**, scegliere la tavolozza personalizzata creata.
6. Fare clic sul pulsante **Apre l'Editor tavolozza** .
7. Nella finestra di dialogo **Editor tavolozza**, fare clic su **Aggiungi colore**.
8. Scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** e fare clic su **Agg. a tavolozza**.

Operazioni aggiuntive

Trattare il colore come una tinta piatta	Nell'area **Colore selezionato** dell'**Editor tavolozza**, scegliere **Tinte piatte** dall'elenco **Tratta come**.
Trattare il colore come una quadricromia	Nell'area **Colore selezionato** dell'**Editor tavolozza**, scegliere **Elaborazione** dall'elenco **Tratta come**.
Ridenominazione di un colore	Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori, quindi digitare il nome nella casella **Nome**.

Per aggiungere un colore a una tavolozza colore personalizzata

1. Aprire una tavolozza colore personalizzata.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Aggiungere un colore da un'altra tavolozza colore	Trascinare un colore da una tavolozza colore aperta alla tavolozza personalizzata.

Operazione	Procedura
Aggiungere un colore da un'immagine	Nella Tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante del **Contagocce** , quindi sul colore da aggiungere.
Aggiungere più colori da un'immagine	Nella Tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante del **Contagocce** , tenere premuto **CTRL**, quindi fare clic sull'immagine fino a quando i colori desiderati non vengono aggiunti.
Aggiungere più colori da un'immagine o un oggetto	Trascinare un'immagine o un oggetto dalla finestra di disegno alla tavolozza personalizzata.
Aggiungere un colore da una finestra di dialogo correlata ai colori	Nella finestra di dialogo, fare clic su un campione colore, selezionare la freccia a fianco di **Aggiungi a tavolozza**, scegliere il nome della tavolozza personalizzata dall'elenco, quindi fare clic su **Aggiungi a tavolozza**.
Aggiungere colori da una selezione	Selezionare uno o più oggetti. Nella tavolozza personalizzata, fare clic sul pulsante bandierina , quindi fare clic su **Aggiungi da selezione**.
Spostare un campione di colore	Trascinare il campione colore in una nuova posizione sulla tavolozza.

Quando si trascina la maggior parte degli oggetti vettoriali, tutti i colori degli oggetti vengono aggiunti alla tavolozza. Quando si trascina una bitmap, è possibile specificare il numero di colori da aggiungere alla tavolozza. Se un oggetto include un riempimento sfumato, un riempimento texture o un riempimento a motivo, vengono supportati solo i colori definiti durante la creazione del riempimento. I colori dei riempimenti PostScript non sono supportati.

Per creare una tavolozza colore da un oggetto

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Crea tavolozza da selezione**.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Salva**.

Per creare una tavolozza colore da un documento

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Crea tavolozza da documento**.
2. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
3. Fare clic su **Salva**.

Per modificare una tavolozza colore personalizzata

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Editor tavolozza**.
2. Scegliere una tavolozza dalla casella di riepilogo.
3. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Aggiungere un colore	Fare clic su **Aggiungi colore**. Nella finestra di dialogo **Seleziona colore**, fare clic sulla scheda **Modelli**, scegliere un colore nell'area di selezione e fare clic su **Aggiungi a tavolozza**.
Trattare un colore come una tinta piatta	Nell'area **Colore selezionato** dell'**Editor tavolozza**, scegliere **Tinte piatte** dall'elenco **Tratta come**.
Trattare un colore come una quadricromia	Nell'area **Colore selezionato** dell'**Editor tavolozza**, scegliere **Elaborazione** dall'elenco **Tratta come**.
Modificare un colore	Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori, quindi fare clic su **Modifica colore**. Nella finestra di dialogo **Seleziona colore**, fare clic sulla scheda **Modelli** e scegliere un nuovo colore nell'area di selezione.
Eliminare un colore	Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori, quindi fare clic su **Elimina colore**.
Ordinamento dei colori	Fare clic su **Ordina colori**, quindi scegliere un metodo di ordinamento dei colori.
Spostare un colore	Trascinare il campione di un colore in una nuova posizione.
Ridenominazione di un colore	Fare clic su un colore nell'area di selezione dei colori, quindi digitare il nome nella casella **Nome**.

È possibile eliminare più colori tenendo premuto **MAIUSC** o **CTRL**, facendo clic sui colori da eliminare, quindi su **Elimina** colore.

Se alla tavolozza si aggiunge una quadricromia che viene trattata come una tinta piatta, il colore si trasforma in tinta piatta e il nome del colore viene mantenuto. Tuttavia, se si sceglie una tinta piatta con il nome di un marchio, per esempio un colore PANTONE e la si converte in una quadricromia, il nome del marchio viene sostituito con i componenti del colore di quel colore.

Per rinominare una tavolozza colore personalizzata

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore tavolozza colore**.
2. Dalla cartella **Mie tavolozze**, fare clic con il pulsante destro del mouse su una tavolozza personalizzata, quindi fare clic su **Rinomina**.
3. Digitare un nuovo nome e premere **Invio**.

Per eliminare una tavolozza colore personalizzata

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore tavolozza colore**.
2. Dalla cartella **Mie tavolozze**, fare clic con il pulsante destro del mouse su una tavolozza personalizzata, quindi fare clic su **Elimina**.

Organizzazione e visualizzazione delle tavolozze colore

Il Gestore tavolozza colore è una finestra mobile che consente di accedere rapidamente alle tavolozze colore disponibili, inclusa la Tavolozza del documento, la e la tavolozza stili colore, per la creazione di tavolozze di colori personalizzate. Le tavolozze colore nel Gestore tavolozza colore sono suddivise in due cartelle principali: **Mie tavolozze** e **Librerie tavolozza**.

La cartella **Mie tavolozze** può essere utilizzata per memorizzare tutte le tavolozze colore personalizzate create dall'utente. È possibile aggiungere cartelle per memorizzare e organizzare le tavolozze colore destinate a progetti diversi. È inoltre possibile copiare una tavolozza colore o spostarla in un'altra cartella. È possibile aprire e controllare la visualizzazione di tutte le tavolozze colore.

La cartella **Librerie tavolozza** del Gestore tavolozza colore contiene raccolte di tavolozze colore predefinite da cui è possibile selezionare i colori. Non è possibile modificare qualsiasi tavolozza colore delle Librerie tavolozza. Tuttavia, è possibile creare una tavolozza colore personalizzata copiando una tavolozza colore da **Librerie tavolozza**. Per ulteriori informazioni, consultare "Visualizzazione o occultamento delle tavolozze colore nelle Librerie tavolozza" a pagina 271.

Per aprire il Gestore tavolozza colore

- Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore tavolozza colore**.

Per visualizzare o nascondere una tavolozza colore personalizzata

1. Aprire il Gestore tavolozza colori.
2. Dalla cartella **Mie tavolozze**, fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto al nome della tavolozza personalizzata.

   Per impostare una tavolozza colore personalizzata come tavolozza predefinita, fare clic sul pulsante bandierina della tavolozza personalizzata , quindi su **Imposta come predefinito**.

Per aprire una tavolozza colore personalizzata

1. Aprire il Gestore tavolozza colori.
2. Fare clic sul pulsante **Apre una tavolozza** .
3. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzata la tavolozza colore personalizzata.
   Per aprire una tavolozza colore (file .cpl) creata con una versione precedente di CorelDRAW, selezionare **Vecchia tavolozza personalizzata (.cpl)** dalla casella di riepilogo **Tipo di file**.
4. Fare clic sulla tavolozza personalizzata.
5. Fare clic su **Apri**.

Quando si apre il file (.cpl) di una vecchia tavolozza personalizzata, questo viene automaticamente convertito nel formato XML (.xml). La versione XML è memorizzata nella cartella **x:\Documents and Settings\nome utente\Documenti** e viene inoltre visualizzata nella cartella **Mie tavolozze** del Gestore tavolozza colore.

Se la tavolozza colore personalizzata (.xml) è stata salvata nella cartella **Mie tavolozze**, è possibile aprirla facendo clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** e scegliendo la tavolozza personalizzata dall'elenco.

Per creare una cartella per la memorizzazione di tavolozze colore personalizzate

1. Aprire il Gestore tavolozza colori.
2. Fare clic sul pulsante **Crea una nuova cartella** .
3. Digitare un nuovo nome e premere **Invio**.

   Se si desidera spostare una tavolozza colore personalizzata, trascinarla nella nuova cartella.

Per tagliare o copiare una tavolozza colore personalizzata

1. Aprire il Gestore tavolozza colori.
2. Dalla cartella **Mie tavolozze**, fare clic con il pulsante destro del mouse su una tavolozza personalizzata, quindi fare clic su una delle opzioni seguenti:

- Taglia
- Copia

Se si desidera incollare la tavolozza personalizzata in una cartella diversa, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella, quindi fare clic su **Incolla**.

Per copiare una tavolozza dalle Librerie tavolozza per la modifica

1 Aprire il Gestore tavolozza colori.

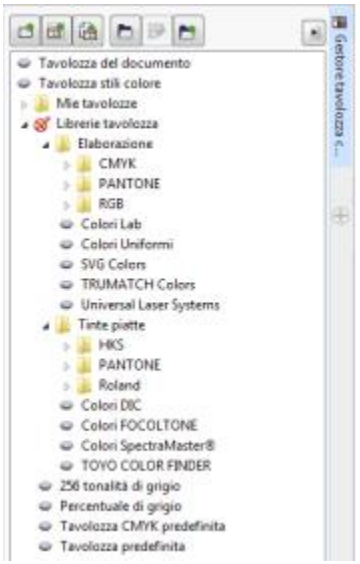
2 Trascinare una tavolozza dalla cartella **Librerie tavolozza** alla cartella **Mie tavolozze**.

Una copia modificabile della tavolozza colore viene visualizzata nella cartella **Mie tavolozze**.

Visualizzazione o occultamento delle tavolozze colore nelle Librerie tavolozza

Le Librerie tavolozza contengono una raccolta di tavolozze colore. È possibile controllare la visualizzazione delle tavolozze colore predefinite, come le tavolozze colore RGB predefinito e CMYK predefinito. Le Librerie tavolozza principali incluse sono Quadricromia e Tinte piatte.

La libreria Quadricromia contiene le tavolozze colore predefinite RGB, CMYK e Scala di grigi. Inoltre, è possibile trovare tavolozze colore preimpostate con temi specifici, come la natura. La libreria Tinta piatta contiene tavolozze colore come HKS Colors, PANTONE, Focoltone e TOYO che sono fornite da terze parti. Queste tavolozze colore possono essere molto utili quando per i progetti stampati sono necessari colori specifici approvati da un'azienda. Le librerie tavolozza colore sono bloccate e non possono pertanto essere modificate.



Librerie tavolozza

Per visualizzare una tavolozza colore nelle Librerie tavolozza

1 Aprire il Gestore tavolozza colori.

2 Dalla cartella **Librerie tavolozza**, fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto al nome della tavolozza colore.

Per visualizzare tavolozze colore tinta piatta o quadricromia

1 Aprire il Gestore tavolozza colori.

2 Nella cartella **Librerie tavolozza**, fare doppio clic su una delle cartelle seguenti:
   - **Tinta piatta**

- Quadricromia

3 Fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto al nome della tavolozza colore.

Impostazione delle proprietà delle tavolozze colore

È possibile personalizzare le tavolozze colore.

Le tavolozze colori possono essere agganciate o mobili. Quando è agganciata, una tavolozza colori è fissata al bordo della finestra dell'applicazione. Una volta sganciata, una tavolozza viene svincolata dal bordo della finestra dell'applicazione e resa mobile; in questo modo è possibile spostarla agevolmente.

Con i campioni di colore, è possibile impostare l'azione del pulsante destro del mouse in modo da visualizzare un menu contestuale o impostare il colore di contorno. È inoltre possibile regolare il bordo e le dimensioni dei campioni, nonché nascondere o visualizzare la vaschetta **Nessun colore**.

Per agganciare o sganciare una tavolozza colore

Operazione	Procedura
Agganciare una tavolozza colori	Fare clic sul bordo superiore della tavolozza, quindi trascinarla su uno qualsiasi dei bordi della finestra dell'applicazione, finché non appare il contorno sottile nero di una barra degli strumenti.
Sganciare una tavolozza colori	Fare clic sul bordo tratteggiato della tavolozza colore, quindi trascinarla lontano dal bordo della finestra dell'applicazione.
Modificare il numero di righe di una tavolozza colori agganciata	Sulla tavolozza, fare clic sul pulsante bandierina , quindi su **Righe** e scegliere un'opzione dall'elenco.

È inoltre possibile cambiare il numero di righe di una tavolozza colore agganciata facendo clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**, su **Tavolozza colore** nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, quindi digitando un valore nella casella **Massimo righe a tavolozza agganciata**. In una tavolozza colori è possibile impostare un massimo di sette righe.

Per impostare l'azione del pulsante destro del mouse per i campioni di colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2 Nell'elenco delle categorie di **Personalizzazione**, fare clic su **Tavolozza colore**.
3 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Menu contesto**
   - **Imposta colore contorno**

Attivando l'opzione **Imposta colore contorno**, è comunque possibile visualizzare il menu contesto facendo clic con il pulsante destro del mouse in qualsiasi punto del bordo di una tavolozza colori.

Per personalizzare i campioni di colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2 Nell'elenco delle categorie di **Personalizzazione**, fare clic su **Tavolozza colore**.
3 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Bordi ampi**

- Campioni grandi
- Mostra vaschetta "Nessun colore"

È inoltre possibile visualizzare i nomi dei colori contenuti nei campioni colore facendo clic sul pulsante bandierina nella tavolozza colore e facendo clic su **Mostra nomi colori**.

Riempimento di oggetti

All'interno degli oggetti o di altre aree racchiuse, è possibile inserire riempimenti colorati, a motivi, texturizzati e di altro tipo. È possibile personalizzare i riempimenti e impostarli come opzione predefinita, in modo che tutti gli oggetti disegnati abbiano lo stesso riempimento.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Applicazione di riempimenti uniformi" (pagina 275)
- "Applicazione di riempimenti sfumati" (pagina 276)
- "Applicazione di riempimenti a motivo" (pagina 279)
- "Applicazione di riempimenti texture" (pagina 283)
- "Applicazione di riempimenti PostScript" (pagina 285)
- "Applicazione di riempimenti reticolo" (pagina 285)
- "Applicazione di riempimenti alle aree" (pagina 288)
- "Operazioni con i riempimenti" (pagina 289)

Applicazione di riempimenti uniformi

È possibile applicare un riempimento uniforme agli oggetti. I riempimenti uniformi sono colori in tinta unita predefiniti o creabili ex novo utilizzando i modelli colore e le tavolozze. Per informazioni sulla creazione di colori, consultare "Operazioni con il colore" a pagina 255.

Per applicare un riempimento uniforme

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su un colore nella tavolozza colore.

Per miscelare i colori di un riempimento uniforme, premere **CTRL** e fare clic su un altro colore della tavolozza colori.

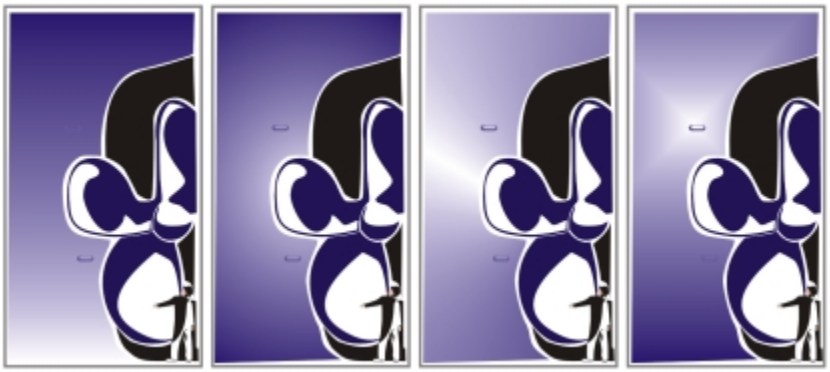
Per scegliere un riempimento uniforme è anche possibile fare clic su

- Il pulsante **Riempimento uniforme** della sezione **Riempimento** nella finestra mobile **Proprietà oggetto**
- lo strumento **Riempimento interattivo** della casella degli strumenti, quindi fare clic sul pulsante **Riempimento uniforme** nella barra delle proprietà

Applicazione di riempimenti sfumati

Un riempimento sfumato è un riempimento che presenta una progressione fra due o più colori e aggiunge profondità all'oggetto. I riempimenti sfumati sono anche detti riempimenti a gradiente.

Sono disponibili quattro tipi di riempimenti sfumati: lineare, ellittico, conico e rettangolare. Il passaggio del riempimento lineare ha luogo lungo una linea retta attraverso l'oggetto, il riempimento conico crea l'illusione della luce che colpisce un cono, quello ellittico viene disperso in ellissi concentriche che partono dal centro dell'oggetto, mentre il riempimento sfumato rettangolare procede in rettangoli concentrici che partono dal centro dell'oggetto.



Sono disponibili quattro tipi di riempimenti sfumati (da sinistra a destra): lineare, ellittico, conico e rettangolare.

È possibile scegliere i riempimenti sfumati da una liberia personale o da Content Exchange. Si possono sfogliare i riempimenti sfumati disponibili, cercare per parole chiave, contrassegnare i riempimenti come preferiti, votare per i riempimenti preferiti o copiare i riempimenti da Content Exchange nella libreria personale. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di riempimenti e trasparenze" a pagina 301.

Ogni riempimento sfumato è modificabile per soddisfare esigenze specifiche ed è possibile creare anche riempimenti personalizzati. I riempimenti sfumati possono essere costituiti da due o più colori, posizionabili in un punto a piacere della progressione del riempimento. Si possono specificare attributi di riempimento, quali la direzione della fusione colore del riempimento, l'angolo di riempimento, il punto centrale e il punto mediano. È anche possibile attenuare, inclinare o ripetere un riempimento.

Dopo aver creato un Riempimento sfumato, è possibile salvarlo per usi futuri o condividerlo con altri utenti su Content Exchange. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

Si può regolare la qualità della visualizzazione e della stampa del riempimento sfumato specificando il numero di passaggi della sfumatura. Per impostazione predefinita, l'impostazione dei passaggi sfumatura è bloccata in modo che la qualità di stampa del riempimento sia determinata dal valore specificato nelle impostazioni di stampa e la qualità della visualizzazione sia determinata dal valore predefinito impostato. Tuttavia, è possibile sbloccare le impostazioni dei passaggi e specificare un valore applicabile sia alla qualità della stampa che a quella della visualizzazione del riempimento. Per informazioni sull'impostazione dei passaggi riempimento sfumato per la stampa, consultare "Ottimizzazione dei lavori di stampa" a pagina 555.

Per applicare un riempimento sfumato

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riempimento sfumato** per visualizzare le opzioni relative al riempimento sfumato.
4. Aprire il selettore **Riempimento** e fare clic su una miniatura di riempimento.
5. Fare clic sul pulsante **Applica** nella finestra di popup che compare.

Selezionando lo strumento **Riempimento interattivo** nella casella degli strumenti è possibile aggiungere un colore al riempimento sfumato, facendo clic sul pulsante **Riempimento sfumato** della barra delle proprietà e trascinando un colore dalla tavolozza colore su un punto di manipolazione del vettore interattivo dell'oggetto.

Per creare un riempimento sfumato

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella sezione **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riempimento sfumato** per visualizzare le opzioni relative al riempimento sfumato.
4. Fare clic su uno dei seguenti pulsanti e scegliere un tipo di riempimento sfumato:
   - **Riempimento sfumato lineare**
   - **Riempimento sfumato ellittico**
   - **Riempimento sfumato conico**
   - **Riempimento sfumato rettangolare**
5. Fare clic sul nodo iniziale sopra la banda di colore, aprire il selettore **Colore nodo** e scegliere un colore.
6. Fare clic sul nodo finale sopra la banda di colore, aprire il selettore **Colore nodo** e scegliere un colore.
7. Spostare il dispositivo di scorrimento Punto mediano sotto alla banda di colore, per impostare il punto mediano tra i due colori.

Operazioni aggiuntive

Modificare un colore	Selezionare il nodo corrispondente, aprire il selettore **Colore nodo** e scegliere un colore.
Modificare la trasparenza di un colore	Selezionare il nodo corrispondente e digitare un valore nella casella **Trasparenza nodo**.
Aggiungere un colore intermedio	Fare doppio clic sulla banda del colore in cui aggiungere il nodo. Con il nuovo nodo selezionato, aprire il selettore **Colore nodo** e scegliere un colore.
Modificare la posizione di un colore intermedio	Trascinare il nodo corrispondente in una nuova posizione sopra la banda di colori o digitare un valore nella casella **Posizione nodo**.
Eliminare un colore intermedio	Fare doppio clic sul nodo corrispondente.
Specificare il metodo di fusione dei colori tra i due nodi	Selezionare i due nodi o il punto mediano tra di essi, fare clic sul pulsante **Direzione fusione** e scegliere un'opzione dall'elenco: • **Fusione colore lineare**: fonde i colori lungo una linea retta, a cominciare dal colore iniziale e continuando lungo la ruota colore fino al colore finale • **Fusione colore in senso orario**: fonde i colori lungo un percorso orario attorno alla ruota colore • **Fusione colore in senso antiorario**: fonde i colori lungo un percorso antiorario attorno alla ruota colore
Riflessione, ripetizione o inversione del riempimento	Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia al fondo della sezione **Riempimento** per visualizzare più opzioni di riempimento e fare clic su uno dei seguenti pulsanti: • **Ripetizione e riflessione**

Operazioni aggiuntive	• Ripeti • Inverti riempimento
Specificare quanto rapidamente il riempimento sfumato passa da un colore a un altro	Spostare il dispositivo di scorrimento **Accelerazione**.
Creare transizioni colore più attenuate tra nodi riempimenti sfumati	Fare clic sul pulsante **Attenua**.
Impostare la larghezza e l'altezza del riempimento come percentuale di larghezza e altezza dell'oggetto	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza riempimento** e **Altezza riempimento**.
Spostare il centro del riempimento verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra	Digitare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Inclinare il riempimento di un angolo specificato.	Digitare un valore nella casella **Inclinazione**.
Ruotare la progressione del colore in senso orario o antiorario	Digitare un valore nella casella **Rotazione**.
Consentire l'inclinazione o l'allungamento del riempimento in maniera sproporzionata	Attivare la casella di controllo **Scala e inclinazione liberi**.
Applicare il riempimento selezionato all'area di intersezione degli oggetti combinati	Attivare la casella di controllo **Avvolgimento riempimento**. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione di oggetti" a pagina 220.
Consentire la stampa del riempimento sopra i colori sottostanti.	Attivare la casella di controllo **Sovrastampa riempimento**.

Inoltre, è possibile applicare un riempimento sfumato personalizzato facendo clic sullo strumento **Riempimento interattivo** della casella degli strumenti e trascinando i colori dalla tavolozza colore nella finestra del documento sul punto di manipolazione del vettore interattivo dell'oggetto. Per miscelare i colori, selezionare uno dei punti di manipolazione del vettore interattivo, tenere premuto **CTRL** e fare clic su un colore della tavolozza.

Per modificare la qualità di stampa e visualizzazione del riempimento sfumato

1. Selezionare un oggetto con riempimento sfumato applicato.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia al fondo della sezione **Riempimento** per visualizzare più opzioni di riempimento.
3. Fare clic sul pulsante **Ripristina ai valori predefiniti** per sbloccare i passaggi sfumatura e immettere un valore nella casella **Passaggi sfumatura**.

   Numeri elevati creano transizioni più uniformi tra i colori.

Quando la casella **Passaggi sfumatura** è bloccata, il numero di passaggi del riempimento sfumato stampato viene determinato dal valore specificato nella finestra di dialogo **Stampa**. Per informazioni sull'impostazione dei passaggi riempimento sfumato per la stampa, consultare "Ottimizzazione dei lavori di stampa" a pagina 555.

Per impostare la qualità della visualizzazione per i riempimenti sfumati

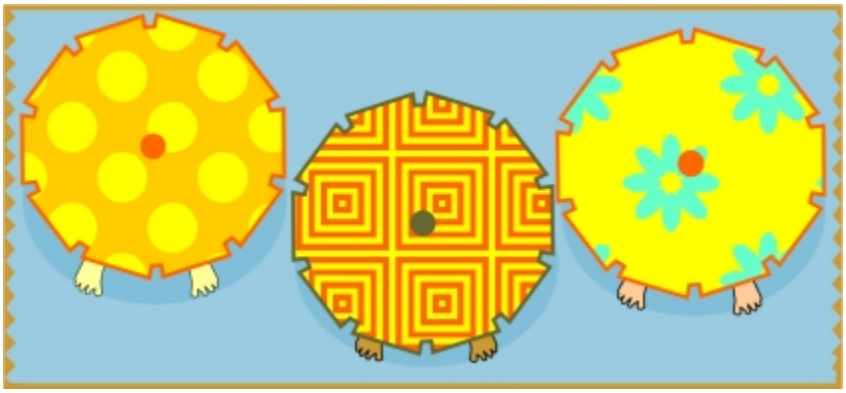
1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Area di lavoro**, quindi fare clic su **Visualizza**.
3. Specificare un valore nella casella **Anteprima passaggi sfumatura**.

Applicazione di riempimenti a motivo

Gli oggetti possono essere riempiti con riempimenti a motivo vettoriale o riempimenti a motivo bitmap, oltre che con riempimento a due colori.

Esempi di riempimenti a motivo vettoriale

Esempi di riempimenti a motivo bitmap



Esempi di riempimenti a motivo a due colori

Un riempimento a motivo a due colori è composto da due soli colori, selezionabili dall'utente. Un riempimento a motivo vettoriale è un elemento di grafica vettoriale composto da linee e da riempimenti. Un riempimento vettoriale può avere uno sfondo a colori o trasparente. Un riempimento a motivo bitmap è un'immagine bitmap la cui complessità viene determinata dalle dimensioni, dalla risoluzione dell'immagine e dalla profondità di bit.

CorelDRAW fornisce una raccolta di riempimenti a motivo vettoriale e bitmap utilizzabili. Si possono sfogliare i motivi disponibili, cercare motivi per parole chiave, contrassegnare i motivi come preferiti, votare per i motivi preferiti o copiare motivi da Content Exchange nella libreria personale. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di riempimenti e trasparenze" a pagina 301.

È anche possibile creare riempimenti personalizzati. Ad esempio, si possono creare riempimenti a partire da parti dell'area di lavoro o da immagini importate. I motivi vettoriali e bitmap sono composti da unità più piccole dette porzioni. In base alla dimensione dell'oggetto, il riempimento può essere formato da una o più porzioni. Il motivo viene creato ripetendo la porzione in modo da riempire l'oggetto. Per creare un nuovo motivo, selezionare una parte dell'area di lavoro da utilizzare come porzione oppure utilizzare un'immagine importata come sorgente porzione.

Dopo aver creato un nuovo motivo, è possibile salvarlo per usi futuri o condividerlo con altri utenti su Content Exchange. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

Si possono modificare i riempimenti a motivo adattandoli a esigenze specifiche. Ad esempio, è possibile cambiare la dimensione del riempimento a motivo o specificare esattamente dove inizia il riempimento impostando l'origine della porzione. CorelDRAW consente anche di spostare le porzioni di un riempimento. Quando si regola la posizione orizzontale o verticale del primo motivo in relazione alla parte superiore dell'oggetto, tali regolazioni influenzano il resto del motivo.

È possibile riflettere il riempimento in modo che le porzioni alterne si riflettano reciprocamente. Se si desidera che il riempimento a motivo vari in base alle azioni eseguite sull'oggetto con riempimento, è possibile impostarlo in modo che venga trasformato insieme all'oggetto. Ad esempio, se si allarga l'oggetto, il motivo assume dimensioni maggiori, mentre il numero di porzioni rimane lo stesso.

I motivi bitmat creati in Patterns, un'applicazione per iOS che trasforma le foto in motivi bitmap, possono essere aperti in CorelDRAW. Gli effetti per motivo bitmat di Patterns e CorelDRAW consentono di creare motivi uniformi e regolare i parametri del motivo, come configurazione dei pixel lungo il bordo della porzione e luminosità, luminanza e contrasto del colore del motivo.

Per applicare un riempimento a motivo a due colori

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riempimento a motivo a due colori** .
4. Scegliere un riempimento dal selettore **Riempimento**.
5. Aprire il selettore colore **Colore anteriore**, quindi fare clic su un colore.
6. Aprire il selettore colore **Colore posteriore**, quindi fare clic su un colore.

Per miscelare i colori in un riempimento a motivo a due colori, premere **CTRL** e fare clic su un colore nella tavolozza.

È inoltre possibile applicare un riempimento facendo clic sullo strumento **Riempimento interattivo** della casella degli strumenti e scegliendo il pulsante **Riempimento a motivo a due colori** della barra delle proprietà. Si possono trascinare i colori dalla tavolozza colori nei punti di manipolazione interattivi, per cambiare i colori del riempimento. È possibile mischiare i colori tenendo premuto **CTRL** mentre si trascina un colore sui punti di manipolazione interattivi.

Per modificare gli attributi del riempimento a due colori, nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia al fondo della sezione **Riempimento**, per visualizzare altre opzioni di riempimento e specificare gli attributi richiesti.

Per applicare un riempimento a motivo vettoriale o bitmap

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile**Proprietà oggetto**, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
   - **Riempimento a motivo vettoriale**
   - **Riempimento a motivo bitmap**

4 Aprire il selettore **Riempimento** e fare clic su una miniatura dei motivi.

5 Fare clic sul pulsante **Applica** nella finestra di popup che compare.

È anche possibile applicare un riempimento a motivo vettoriale o bitmap selezionando lo strumento **Riempimento interattivo** nella casella degli strumenti, facendo clic sul pulsante **Riempimento a motivo vettoriale** o **Riempimento a motivo bitmap** nella barra delle proprietà e scegliendo il riempimento dal selettore **Riempimento**.

Per creare un motivo vettoriale o bitmap dall'area di lavoro

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere uno dei seguenti pulsanti:

- **Riempimento a motivo vettoriale**
- **Riempimento a motivo bitmap**

4 Fare clic sul pulsante **Nuovo da documento**.

5 Selezionare una parte dell'area di lavoro da utilizzare come motivo.
L'area può comprendere oggetti o parti di oggetti disegnati.

6 Fare clic sul pulsante **Accetta motivo** sotto alla selezione e fare clic su **OK** nella finestra di dialogo che compare.

I motivi vettoriali possono avere uno sfondo a colori o trasparente.

È anche possibile fare clic sul pulsante**Nuova sorgente da area di lavoro** e selezionare un'area del documento da utilizzare come sorgente porzione. In tal caso, le impostazioni correnti nell'area **Trasformazioni** della finestra mobile **Proprietà oggetto** saranno applicate al nuovo motivo.

Per creare un motivo vettoriale o bitmap da un'immagine importata

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere uno dei seguenti pulsanti:

- **Riempimento a motivo vettoriale**
- **Riempimento a motivo bitmap**

4 Fare clic sul pulsante **Nuova sorgente da file**.

5 Nella finestra di dialogo **Importa**, individuare l'immagine da utilizzare, quindi fare doppio clic sul nome del file.

Per modificare un riempimento a motivo vettoriale o bitmap

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere uno dei seguenti pulsanti:

- **Riempimento a motivo vettoriale**
- **Riempimento a motivo bitmap**

4 Fare clic sul pulsante a forma di freccia nella parte inferiore dell'area **Riempimento** per visualizzare le opzioni aggiuntive di riempimento a motivo.

5 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Disporre le porzioni in modo che le porzioni alterne si riflettano reciprocamente	Fare clic sul pulsante **Rifletti porzioni verticalmente** o **Rifletti porzioni orizzontalmente** .
Creare una fusione lineare o radiale uniforme	Nell'area **Senza interruzioni**, fare clic sul pulsante **Radiale** o sul pulsante **Lineare** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo ai riempimenti a motivo bitmap.
Attenuare la transizione colore dei bordi della porzione del motivo con i bordi opposti	Abilitare la casella di controllo **Corrispondenza bordi** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo ai riempimenti a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre la luminosità del motivo	Abilitare la casella di controllo **Luminosità** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo ai riempimenti a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre il contrasto scala di grigi del motivo	Abilitare la casella di controllo **Luminanza** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo ai riempimenti a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre il contrasto colore del motivo	Abilitare la casella di controllo **Colore** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo ai riempimenti a motivo bitmap.
Impostare la larghezza e l'altezza del motivo come percentuale di larghezza e altezza dell'oggetto	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza riempimento** e **Altezza riempimento**.
Spostare il centro del riempimento a motivo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra	Digitare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Ruotare il motivo all'angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Rotazione**.
Inclinare il motivo di un angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Inclinazione**.
Specificare uno spostamento della riga o della colonna come percentuale della larghezza o dell'altezza della porzione	Fare clic su **Spostamento riga** o **Spostamento colonna**, quindi digitare un valore nella casella **% di porzione**.
Applicare le modifiche dell'oggetto al riempimento a motivo	Attivare la casella di controllo **Trasformazione con oggetto**.
Applicare il riempimento selezionato all'area di intersezione degli oggetti combinati	Attivare la casella di controllo **Avvolgimento riempimento**. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione di oggetti" a pagina 220.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Riempimento interattivo** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Inoltre, per inclinare o ruotare le porzioni, fare clic sullo strumento **Riempimento interattivo** nella casella degli strumenti, selezionare un oggetto e trascinare i punti di manipolazione di inclinazione o rotazione per modificare l'aspetto del motivo.

Applicazione di riempimenti texture

Un riempimento texture è un riempimento a generazione casuale che consente di conferire agli oggetti un aspetto naturale. È possibile utilizzare riempimenti texture esistenti, quali acqua, minerali e nuvole, oppure modificare una texture per creare un riempimento texture personalizzato. È possibile usare i colori di qualsiasi modello colore o tavolozza. I riempimenti texture possono contenere solo colori RGB tuttavia si possono utilizzare altri modelli di colore e tavolozze come riferimento per selezionare i colori. Per informazioni sui modelli colore, consultare "Modelli di colore" a pagina 255.

È possibile modificare le dimensioni delle porzioni dei riempimenti texture. Aumentando la risoluzione di una texture, si aumenta la precisione del riempimento. Si può anche specificare con precisione in che punto fare iniziare i riempimenti impostando l'origine della porzione. CorelDRAW consente anche di spostare le porzioni di un riempimento. Quando si regola la posizione orizzontale o verticale del primo motivo in relazione alla parte superiore dell'oggetto, tali regolazioni influenzano il resto del motivo.

È possibile anche ruotare o inclinare il riempimento, regolare la dimensione delle porzioni e modificare il centro della texture.

Se si desidera che il riempimento texture vari in base alle azioni eseguite sull'oggetto con riempimento, è possibile impostarlo in modo che venga trasformato insieme all'oggetto. Ad esempio, se si allarga un oggetto riempito, la texture assume dimensioni maggiori, mentre il numero di porzioni rimane lo stesso.

I riempimenti texture possono migliorare un disegno. Tuttavia, aumentano anche le dimensioni del file e i tempi di stampa: si consiglia pertanto di utilizzarle con moderazione.

Esempi di riempimenti texture

Per applicare un riempimento texture

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nell'area **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sulla freccia a bandierina sul pulsante **Riempimento a motivo a due colori**, quindi fare clic sul pulsante **Riempimento texture** per visualizzare le opzioni di riempimento texture.
4. Scegliere una libreria di texture dalla casella di riepilogo **Libreria texture** .
5. Scegliere una texture dal selettore **Riempimento**.

È anche possibile applicare un riempimento texture selezionando lo strumento **Riempimento interattivo** nella casella degli strumenti, facendo clic sul pulsante **Riempimento texture** della barra delle proprietà e utilizzando i comandi della barra delle proprietà.

Per creare un riempimento texture

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nell'area **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sulla freccia a bandierina sul pulsante **Riempimento a motivo a due colori**, quindi fare clic sul pulsante **Riempimento texture** per visualizzare le opzioni di riempimento texture.
4. Scegliere una libreria di texture nella casella di riepilogo **Riempimento texture**.
5. Scegliere una texture dal selettore **Riempimento texture**.
6. Fare clic sul pulsante **Modifica riempimento**.
7. Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

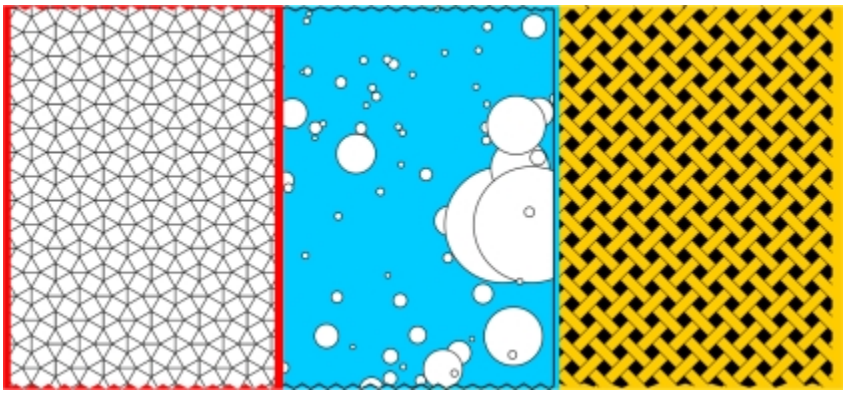
Operazione	Procedura
Disporre le porzioni in modo che le porzioni alterne si riflettano reciprocamente	Fare clic su **Trasformazioni**, quindi sul pulsante **Rifletti porzioni orizzontalmente** o **Rifletti porzioni verticalmente**.
Modificare le dimensioni di un riempimento	Fare clic su **Trasformazioni**, poi specificare i valori nelle caselle **Larghezza riempimento** e **Altezza riempimento**.
Spostare il centro del riempimento verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra	Fare clic su **Trasformazioni**, poi specificare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Ruotare il riempimento di un angolo specificato	Fare clic su **Trasformazioni** e digitare un valore nella casella **Rotazione**.
Inclinare il riempimento di un angolo specificato.	Fare clic su **Trasformazioni** e digitare un valore nella casella **Inclinazione**.
Specificare uno spostamento della riga o della colonna come percentuale della larghezza o dell'altezza della porzione	Fare clic su **Trasformazioni**, quindi fare clic sul pulsante **Spostamento riga** o **Spostamento colonna**. Digitare un valore nella casella **% di porzione**.
Applicare le modifiche dell'oggetto al riempimento texture	Fare clic su **Trasformazioni** e attivare la casella di controllo **Trasformazione con oggetto**.
Specificare la risoluzione bitmap del risoluzione bitmap	Fare clic su **Opzioni** e digitare un valore nella casella **Risoluzione bitmap**.
Applicare il riempimento selezionato all'area di intersezione degli oggetti combinati	Attivare la casella di controllo **Avvolgimento riempimento**. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione di oggetti" a pagina 220.
Salvare il riempimento texture	Fare clic sul pulsante **Salva texture** e digitare un nome nella casella **Nome texture** nella finestra di dialogo **Salva texture come**. Scegliere una libreria dalla casella di riepilogo **Nome libreria**.

È possibile modificare la texture selezionata nella libreria texture e salvarla in una libreria diversa, ma non salvare le texture o sovrascriverle all'interno della libreria texture.

Applicazione di riempimenti PostScript

Si possono applicare riempimenti texture PostScript agli oggetti. Un riempimento texture PostScript viene creato nel linguaggio PostScript. Alcune texture sono molto complesse e gli oggetti di grandi dimensioni contenenti riempimenti texture PostScript richiedono tempi prolungati di stampa o di aggiornamento dello schermo. A seconda della modalità di visualizzazione in uso, possono essere visualizzate le lettere "PS" invece del riempimento. Per ulteriori informazioni sulla visualizzazione dei riempimenti PostScript, consultare "Operazioni con le viste" a pagina 47.

Quando si applica un riempimento texture PostScript, è possibile modificare diverse proprietà, quali le dimensioni, lo spessore della linea e la quantità di grigio che compare in primo piano e sullo sfondo della texture.



Esempi di riempimenti Postscript

Per applicare un riempimento Postscript

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sulla freccia a bandierina sul pulsante **Riempimento a motivo a due colori**, quindi fare clic sul pulsante **Riempimento Postscript** per visualizzare le opzioni di riempimento texture.

4 Scegliere un riempimento nella casella di riepilogo **Texture riempimento Postscript**.

Per modificare le proprietà del riempimento, fare clic sul pulsante **Modifica riempimento** e specificare le impostazioni desiderate.

Per applicare un riempimento PostScript è anche possibile fare clic sullo strumento **Riempimento interattivo**, selezionare il pulsante **Riempimento PostScript** nella barra delle proprietà, quindi selezionare un riempimento nella casella di riepilogo **Texture riempimento Postscript**.

Applicazione di riempimenti reticolo

Quando si utilizza un riempimento reticolo per riempire un oggetto, è possibile creare effetti esclusivi. Ad esempio, è possibile creare transizioni semplici di colori in qualsiasi direzione senza dover creare fusioni o contorni. Mentre si applica un riempimento reticolo, si può specificare il numero di colonne e di righe della griglia e i relativi punti di intersezione. Una volta creato l'oggetto reticolo, si può modificarne la griglia aggiungendo o rimuovendo nodi o intersezioni. Il reticolo può anche essere rimosso.

Sono stati applicati dei riempimenti a reticolo al disegno originale (a sinistra) per conferirgli un aspetto realistico (a destra).

È possibile applicare un riempimento reticolo solo a oggetti chiusi o ad un tracciato singolo. Per applicare un riempimento a reticolo a un oggetto complesso, occorre prima creare un oggetto con riempimento a reticolo e poi combinarlo all'oggetto complesso per formare un oggetto PowerClip. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli oggetti PowerClip, consultare "Creazione di oggetti PowerClip" a pagina 170.

È possibile aggiungere colore a un riquadro del riempimento reticolo o ai singoli nodi di intersezione. Inoltre, si può scegliere di miscelare i colori per conferire un aspetto di fusione.

A sinistra: aggiunta di un colore a un riempimento reticolo. A destra: lo spostamento di un nodo di intersezione in un riempimento reticolo consente di regolare la progressione di colori.

Inoltre, è possibile attenuare il colore di un riempimento reticolo per ridurre la generazione di bordi netti. È anche possibile mostrare oggetti sottostanti un'area selezionata applicando trasparenza al riempimento reticolo.

Per applicare un reticolo a un oggetto

1. Selezionare un oggetto.
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sullostrumento **Riempimento reticolo** .
3. Immettere il numero di colonne nella parte superiore della casella **Dimensioni griglia** nella barra delle proprietà.
4. Immettere il numero di righe nella parte inferiore della casella **Dimensioni griglia** nella barra delle proprietà e premere **Invio**.
5. Regolare i nodi della grigia visualizzata sull'oggetto.

Operazioni aggiuntive

Aggiungere un nodo o un'intersezione	Fare clic una volta all'interno della griglia, poi sul pulsante **Aggiungi intersezione** nella barra delle proprietà.

Operazioni aggiuntive

	Con un doppio clic all'interno della griglia è possibile aggiungere un nodo o un'intersezione.
Rimuovere un nodo o un'intersezione	Fare clic su un nodo, quindi fare clic sul pulsante **Elimina nodi** della barra delle proprietà.
Modellare il riempimento reticolo	Trascinare un nodo in una nuova posizione.
Rimuovere il riempimento reticolo	Fare clic sul pulsante **Cancella reticolo** nella barra proprietà.

Se l'oggetto reticolo contiene dei colori, la regolazione dei nodi di intersezione dentro il reticolo incide sulle modalità di miscelazione di tali colori.

È possibile selezionare i nodi con un perimetro di selezione o con un perimetro di selezione a mano libera per modellare un'intera area del reticolo. Per la selezione di nodi con un perimetro, scegliere **Rettangolare** dalla casella di riepilogo **Modalità di selezione** sulla barra delle proprietà, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare. Per la selezione di nodi a mano libera, scegliere **Mano libera** dalla casella di riepilogo **Modalità di selezione**, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare. Tenere premuto il tasto **ALT** durante il trascinamento per attivare e disattivare la modalità di selezione Rettangolare e Mano libera.

Per aggiungere un'intersezione o un nodo è possibile fare doppio clic in uno spazio oppure aggiungere una singola linea facendo doppio clic su una linea.

Per riempire un reticolo con il colore

1. Selezionare un oggetto con riempimento reticolo.
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sullostrumento **Riempimento reticolo**.
3. Trascinare un colore dalla tavolozza colore al riquadro dell'oggetto reticolo.

Operazioni aggiuntive

Aggiungere colore a un nodo in un riempimento reticolo	Fare clic su un nodo, quindi su un colore della tavolozza colore. È anche possibile trascinare un colore dalla tavolozza colori su un nodo.
Miscelare un colore in un riempimento reticolo	Selezionare parte del reticolo, tenere premuto **Ctrl** e fare clic su un colore della tavolozza.

È possibile selezionare i nodi con un perimetro di selezione o con un perimetro di selezione a mano libera per applicare un colore a tutta un'area del reticolo. Per la selezione di nodi con un perimetro, scegliere **Rettangolare** dalla casella di riepilogo **Modalità di selezione** sulla barra delle proprietà, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare. Per la selezione di nodi a mano libera, scegliere **Mano libera** nella casella di riepilogo **Modalità selezione** sulla barra delle proprietà, quindi trascinare attorno ai nodi da selezionare. Tenere premuto il tasto **ALT** durante il trascinamento per attivare e disattivare la modalità di selezione Rettangolare e Mano libera.

Per attenuare le transizioni di colore in un riempimento reticolo

1. Selezionare un oggetto con riempimento reticolo.
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sullostrumento **Riempimento reticolo**.
3. Accertarsi che il pulsante **Attenua colore reticolo** nella barra delle proprietà sia attivato.

Per applicare una trasparenza a un riempimento reticolo

1 Selezionare un oggetto con riempimento reticolo.

2 Nella casella degli strumenti, fare clic sullostrumento **Riempimento reticolo** .

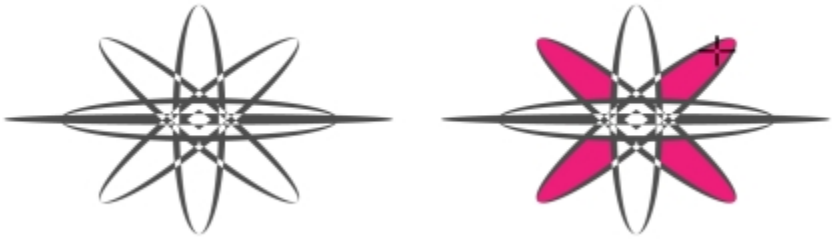
3 Fare clic su un nodo per selezionare parte del reticolo.

4 Nella barra delle proprietà, spostare il dispositivo di scorrimento **Trasparenza** a destra per aumentare la trasparenza dell'area selezionata.

Applicazione di riempimenti alle aree

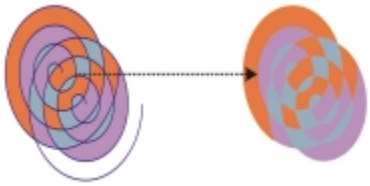
È possibile applicare riempimenti a qualsiasi area racchiusa utilizzando lo strumento **Riempimento assistito**. A differenza degli altri strumenti di riempimento che si applicano solo agli oggetti, lo strumento **Riempimento assistito** rileva i bordi di un'area e crea un tracciato chiuso consentendo il riempimento dell'area. Ad esempio, se si traccia una linea a mano libera che interseca ripetutamente se stessa per creare cicli continui, è possibile riempirli rilevandone i bordi mediante lo strumento **Riempimento assistito**. È possibile riempire un'area a condizione che sia completamente racchiusa all'interno dei tracciati di uno o più oggetti.

Nell'esempio riportato sopra, l'oggetto spirale originale è stato duplicato e spostato, consentendo l'applicazione di riempimenti alle aree racchiuse mediante lo strumento Riempimento assistito.



Utilizzo dello strumento Riempimento assistito per riempire aree racchiuse

Poiché lo strumento **Riempimento assistito** delinea un tracciato intorno all'area, si crea un nuovo oggetto che può essere riempito, spostato, copiato o modificato. Pertanto, questo strumento può essere utilizzato in due modi: per riempire un'area o per creare un nuovo oggetto da un'area.



Sebbene venga utilizzato principalmente per il riempimento di aree, lo strumento Riempimento assistito può anche essere utilizzato per creare nuovi oggetti. Nell'esempio precedente, gli oggetti originali, ovvero le due spirali (a sinistra), vengono eliminati (a destra) ma il riempimento viene conservato poiché ogni area con riempimento è in realtà un oggetto.

È possibile applicare il tipo di riempimento predefinito e tracciare il contorno dell'area, specificare il colore di riempimento e il contorno dalla barra delle proprietà o creare un contorno senza riempimento.

Quando si utilizza lo strumento **Riempimento assistito** su aree in cui sono già applicati dei riempimenti, si tenga presente quanto segue:

- Un oggetto al quale è stata applicata la trasparenza è considerato completamente trasparente: i tracciati sottostanti qualsiasi area dell'oggetto vengono rilevati, indipendentemente dall'eventuale opacità dell'area.
- I riempimenti PostScript sono considerati trasparenti: i tracciati sottostanti qualsiasi area di un riempimento PostScript vengono rilevati.
- I riempimenti diversi dai PostScript sono considerati opachi: i tracciati sottostanti questi tipi di riempimento non vengono rilevati.

Per applicare un riempimento a un'area racchiusa

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullostrumento **Riempimento assistito** .

2 Nella barra delle proprietà, scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Riempimento**:
   - **Usa valori predefiniti**: consente di applicare l'impostazione di riempimento predefinita
   - **Specifica**: consente di riempire l'area con un colore uniforme scegliendolo dal selettore **Colore riempimento** della barra delle proprietà
   - **Nessun riempimento**: non applica alcun riempimento all'area

3 Dalla casella di riepilogo **Contorno**, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Usa valori predefiniti**: consente di applicare l'impostazione di contorno predefinita
   - **Specifica**: consente di scegliere la larghezza della linea dalla casella **Spessore contorno** e il colore della linea dal selettore **Colore contorno**
   - **Nessun contorno**: non applica alcun contorno all'area.

4 Fare clic all'interno dell'area racchiusa che si desidera riempire.

   Dall'area racchiusa viene creato un nuovo oggetto al quale vengono applicate le opzioni di contorno e riempimento selezionate sulla barra delle proprietà. Il nuovo oggetto viene visualizzato sopra gli oggetti esistenti sul livello.

Se si fa clic all'esterno di un'area racchiusa, dagli oggetti presenti nella pagina viene creato un nuovo oggetto al quale vengono applicate le opzioni di contorno e riempimento selezionate nella barra delle proprietà.

Lo spessore del contorno è centrato sul tracciato dell'oggetto. Poiché lo strumento **Riempimento assistito** rileva i tracciati e non i contorni, i contorni spessi appaiono parzialmente coperti dal nuovo oggetto. È possibile scoprire i contorni originali modificando l'ordine di sovrapposizione degli oggetti. Per informazioni sulla modifica dell'ordine di sovrapposizione degli oggetti, consultare "Per spostare un oggetto nell'ordine di sovrapposizione" a pagina 214.

Operazioni con i riempimenti

Alcune operazioni sono comuni a tutti i tipi di riempimenti. È possibile scegliere un colore di riempimento predefinito in modo che tutti gli oggetti aggiunti al disegno abbiano lo stesso riempimento. Inoltre, è possibile rimuovere un riempimento applicato, copiarlo su un altro oggetto o utilizzarlo per riempire un'area racchiusa da una curva aperta.

Per applicare lo stesso riempimento agli altri oggetti o per modificare contemporaneamente gli attributi di diversi oggetti in un disegno, è possibile salvare le impostazioni di riempimento come stile. Per ulteriori informazioni sugli stili, consultare "Operazioni con gli stili e i gruppi di stili" a pagina 441.

Per scegliere un colore di riempimento predefinito

1 Fare clic su un'area vuota della pagina di disegno per deselezionare tutti gli oggetti.

2 Sulla barra di stato, fare doppio clic sull'icona **Riempimento** .

3 Nella finestra di dialogo **Modifica riempimento**, scegliere un tipo di riempimento, scegliere un colore di riempimento e fare clic su **OK**.

4 Nella finestra di dialogo **Cambia impostazioni predefinite documento**, abilitare le caselle di controllo per i tipi di oggetto di cui si desidera modificare il riempimento predefinito.

È anche possibile cambiare il colore predefinito del riempimento mediante modifica dei gruppi di stili predefiniti nella finestra mobile **Stili oggetto**. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione delle proprietà oggetto predefinite" a pagina 446.

Per rimuovere un riempimento

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Nessun riempimento** .

Non è possibile rimuovere riempimenti reticolo tramite questa procedura. Per rimuovere un riempimento reticolo da un oggetto, selezionare l'oggetto utilizzando lo strumento **Riempimento reticolo** , quindi fare clic sul pulsante **Cancella reticolo** nella barra delle proprietà.

Per copiare un riempimento in un altro oggetto

1 Con lo strumento **Puntatore** , selezionare l'oggetto di cui copiare il riempimento.

2 Con il pulsante destro del mouse, trascinare il primo oggetto sull'oggetto di destinazione a cui applicare il riempimento.
Un contorno blu del primo oggetto segue il cursore verso l'oggetto di destinazione.

3 Quando il cursore si trasforma nel puntatore a croce , rilasciare il pulsante del mouse e selezionare **Copia riempimento qui** dal menu contestuale.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Riempimento interattivo** , selezionare l'oggetto dal quale copiare un riempimento, fare clic sul pulsante **Copia riempimento** nella barra delle proprietà, quindi selezionare l'oggetto dal quale copiare il riempimento.

Per copiare un riempimento è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce** . Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare le proprietà del testo, del contorno o del riempimento da un oggetto a un altro" a pagina 197.

È inoltre possibile campionare il colore di un oggetto esistente e applicare il colore campionato a un altro oggetto come riempimento uniforme. Per ulteriori informazioni, consultare "Per campionare un colore" a pagina 263.

Per visualizzare i riempimenti nelle curve aperte

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Documento**, quindi su **Generali**.

3 Attivare la casella di controllo **Riempi curve aperte**.

Modifica della trasparenza degli oggetti

Quando si applica la trasparenza a un oggetto, si rendono parzialmente visibili gli oggetti sottostanti. Le trasparenze utilizzano gli stessi tipi di riempimenti che si applicano agli oggetti, vale a dire uniforme, sfumato, texture e a motivo. Per ulteriori informazioni su questi riempimenti, consultare "Riempimento di oggetti" a pagina 275.

Esempi di diversi tipi di trasparenze, tra cui uniforme, sfumata e a motivo.

CorelDRAW permette inoltre di stabilire come combinare il colore dell'oggetto trasparente con quello dell'oggetto sottostante, sfruttando le modalità unione.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Applicazione di trasparenza uniforme" (pagina 291)
- "Applicazione della trasparenza sfumata" (pagina 292)
- "Applicazione di trasparenza motivo" (pagina 294)
- "Applicazione di trasparenza texture" (pagina 296)
- "Copia, blocco e rimozione di trasparenze" (pagina 297)
- "Applicazione delle modalità di unione" (pagina 298)

Applicazione di trasparenza uniforme

La trasparenza uniforme altera i valori di trasparenza di tutti i pixel dell'oggetto o dell'area modificabile in proporzioni uguali.

Per applicare una trasparenza uniforme

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Trasparenza uniforme** .

4 Spostare il dispositivo di scorrimento **Trasparenza** per aumentare o diminuire la trasparenza.

È possibile fare clic su un colore nella tavolozza colore per applicarlo alla trasparenza.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno** .

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Applicazione della trasparenza sfumata

La trasparenza sfumata crea una dissolvenza dell'oggetto da un valore di trasparenza a un altro. La trasparenza sfumata può essere lineare, ellittica, conica o rettangolare.

È possibile scegliere le trasparenze sfumate da una libreria personale o da Content Exchange. Si possono sfogliare i motivi a trasparenza disponibili, cercare per parole chiave, contrassegnare i motivi come preferiti, votare per i motivi preferiti o copiare motivi da Content Exchange nella libreria personale. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di riempimenti e trasparenze" a pagina 301.

È possibile creare una trasparenza sfumata mediante l'aggiunta e la rimozione di nodi e la definizione di un valore di trasparenza per ciascun nodo. È anche possibile invertire, riflettere, ridimensionare o inclinare una trasparenza sfumata o applicare altre trasformazioni.

Dopo aver creato una trasparenza sfumata, è possibile salvarla per usi futuri o condividerla con altri utenti su Content Exchange. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

Per applicare una trasparenza sfumata

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Trasparenza** per visualizzare le opzioni di trasparenza sfumata.

4 Aprire il selettore **Trasparenza** e fare clic su una miniatura.

5 Fare clic sul pulsante **Applica** nella finestra di popup che compare.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno** nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**.

Per modificare la trasparenza, fare clic sul pulsante **Modifica trasparenza** nella finestra mobile **Proprietà oggetto** e specificare le impostazioni richieste.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Per creare una trasparenza sfumata

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Trasparenza** per visualizzare le opzioni di trasparenza sfumata.

4 Fare clic su uno dei seguenti pulsanti e scegliere un tipo di trasparenza sfumata:

- **Trasparenza sfumata lineare**
- **Trasparenza sfumata ellittica**
- **Trasparenza sfumata conica**
- **Trasparenza sfumata rettangolare**

5 Fare clic sul primo nodo sopra la banda della scala di grigi e digitare un valore nella casella **Trasparenza nodo**.

6 Fare clic sull'ultimo nodo sopra la banda della scala di grigi e digitare un valore nella casella **Trasparenza nodo**.

7 Spostare il dispositivo di scorrimento punto mediano sotto alla banda della scala di grigi, per impostare il punto mediano della trasparenza.

Operazioni aggiuntive

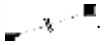
Modificare la trasparenza del punto mediano	Selezionare il nodo mediano e digitare un valore nella casella **Trasparenza nodo**.
Aggiungere una trasparenza intermedia	Fare doppio clic sulla banda della scala di grigi in cui aggiungere il nodo. Con il nuovo nodo selezionato, digitare un valore nella casella **Trasparenza nodo**.
Modificare la posizione di una trasparenza intermedia	Trascinare il nodo corrispondente in una nuova posizione sopra la banda della scala di grigi o digitare un valore nella casella **Posizione nodo**.
Eliminare una trasparenza intermedia	Fare doppio clic sul nodo corrispondente.
Riflessione, ripetizione o inversione della trasparenza	Fare clic sul pulsante **Modifica trasparenza** , quindi su uno dei seguenti pulsanti: • **Ripetizione e riflessione** • **Ripeti** • **Inverti trasparenza**
Specificare il numero di passaggi utilizzati per visualizzare o stampare la trasparenza sfumata	Fare clic sul pulsante **Ripristina ai valori predefiniti** per sbloccare i passaggi sfumatura e immettere un valore nella casella **Passaggi sfumatura**.
Specificare la velocità di fusione della trasparenza sfumata da un livello di opacità a un altro	Spostare il dispositivo di scorrimento **Accelerazione**.
Creare transizioni colore più attenuate tra nodi riempimenti sfumati	Fare clic sul pulsante **Attenua**.
Impostare la larghezza e l'altezza della trasparenza come percentuale di larghezza e altezza dell'oggetto	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza trasparenza** e **Altezza trasparenza**.
Spostare il centro della trasparenza verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra	Digitare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Inclinare la trasparenza di un angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Inclinazione**.
Ruotare la trasparenza di un angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Rotazione**.

Operazioni aggiuntive

Consentire l'inclinazione o l'allungamento della trasparenza in maniera sproporzionata	Attivare la casella di controllo **Scala e inclinazione liberi**.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno**.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti. Per regolare la trasparenza, utilizzare i comandi sulla barra delle proprietà o i punti di manipolazione del vettore interattivi che compaiono sull'oggetto.

È anche possibile trascinare i colori, poi convertiti in scala di grigi, dalla tavolozza colore sui nodi trasparenza. In alternativa, se lo strumento **Trasparenza** è selezionato, è possibile trascinare i colori sui punti di manipolazione del vettore interattivi dell'oggetto  .

Applicazione di trasparenza motivo

Sono disponibili tre tipi di trasparenza motivo:

- **Trasparenza a motivo vettoriale**: un'immagine composta da linee e riempimenti, invece che da punti di colore come le bitmap. Questi elementi grafici vettoriali sono più attenuati e complessi rispetto alle immagini bitmap e generalmente sono più semplici da gestire.
- **Trasparenza a motivo bitmap**: un'immagine a colori composta di motivi di luce e ombra o di pixel di colore diverso in una matrice rettangolare.
- **Trasparenza a motivo a due colori**: un'immagine semplice composta soltanto da pixel "accesi" e "spenti". I soli colori inclusi nell'immagine sono quelli assegnati dall'utente.

CorelDRAW fornisce una raccolta di riempimenti a motivo vettoriale e bitmap utilizzabili. Si possono sfogliare i motivi a trasparenza disponibili, cercare motivi per parole chiave, contrassegnare i motivi come preferiti, votare per i motivi preferiti o copiare motivi da Content Exchange nella libreria personale. Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di riempimenti e trasparenze" a pagina 301.

È anche possibile creare riempimenti personalizzati. Ad esempio, si possono creare riempimenti a a partire da zone dell'area di lavoro o da immagini importate. I motivi vettoriali e bitmap sono composti da unità più piccole dette porzioni. In base alla dimensione dell'oggetto, il riempimento può essere formato da una o più porzioni. Il motivo viene creato ripetendo la porzione in modo da riempire l'oggetto. Per creare un nuovo motivo, selezionare una parte dell'area di lavoro da utilizzare come porzione oppure utilizzare un'immagine importata come sorgente porzione.

Dopo aver creato una trasparenza motivo, è possibile salvarla per usi futuri o condividerla con altri utenti su Content Exchange. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" a pagina 303.

Si possono modificare le trasparenze motivo adattandole a esigenze specifiche. I motivi bitmat creati in Patterns, un'applicazione per iOS che trasforma le foto in motivi bitmap, possono essere aperti in CorelDRAW. Gli effetti per motivo bitmap di Patterns e CorelDRAW consentono di creare motivi uniformi e regolare i parametri del motivo, come configurazione dei pixel lungo il bordo della porzione e luminosità, luminanza e contrasto del colore del motivo.

Per applicare una trasparenza a motivo bitmap o vettoriale

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti:
   - **Trasparenza a motivo vettoriale**
   - **Trasparenza a motivo bitmap**
4. Aprire il selettore **Trasparenza** e fare clic su una miniatura.
5. Fare clic sul pulsante **Applica** nella finestra di popup che compare.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno** .

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Per modificare una trasparenza bitmap o vettoriale

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti:

- **Trasparenza a motivo vettoriale**
- **Trasparenza a motivo bitmap**

4 Fare clic sul pulsante **Modifica trasparenza** .

5 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Disporre le porzioni in modo che le porzioni alterne si riflettano reciprocamente	Fare clic sul pulsante **Rifletti porzioni orizzontalmente** o **Rifletti porzioni verticalmente** .
Creare una fusione lineare o radiale uniforme	Nell'area **Senza interruzioni**, fare clic sul pulsante **Radiale** o sul pulsante **Lineare** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo alla trasparenza a motivo bitmap.
Attenuare la transizione colore dei bordi della porzione del motivo con il bordo opposto	Abilitare la casella di controllo **Corrispondenza bordi** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo alla trasparenza a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre la luminosità del motivo	Abilitare la casella di controllo **Luminosità** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo alla trasparenza a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre il contrasto scala di grigi del motivo.	Abilitare la casella di controllo **Luminanza** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo alla trasparenza a motivo bitmap.
Aumentare o ridurre il contrasto colore del motivo	Abilitare la casella di controllo **Colore** e spostare il dispositivo di scorrimento. Questa impostazione è applicabile solo alla trasparenza a motivo bitmap.
Impostare la larghezza e l'altezza della trasparenza come percentuale di larghezza e altezza dell'oggetto	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza trasparenza** e **Altezza trasparenza**.

Operazione	Procedura
Spostare il centro della trasparenza verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra	Digitare i valori nelle caselle **X** e **Y**.
Ruotare la trasparenza di un angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Rotazione**.
Inclinare la trasparenza di un angolo specificato	Digitare un valore nella casella **Inclinazione**.
Specificare uno spostamento della riga o della colonna come percentuale della larghezza o dell'altezza della porzione	Fare clic su **Spostamento riga** o **Spostamento colonna**, quindi digitare un valore nella casella **% di porzione**.
Applicare le modifiche dell'oggetto alla trasparenza	Attivare la casella di controllo **Trasformazione con oggetto**.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Inoltre, per inclinare o ruotare le porzioni, fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti, selezionare un oggetto e trascinare i punti di manipolazione di inclinazione o rotazione per modificare l'aspetto del motivo.

Per applicare una trasparenza a motivo a due colori

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Trasparenza a motivo a due colori**.
4. Scegliere un motivo dal selettore **Trasparenza**.
5. Digitare i valori nelle caselle **Trasparenza primo piano** e **Trasparenza sfondo**.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno**.

Per modificare il motivo, fare clic sul pulsante **Modifica trasparenza** e specificare le impostazioni richieste.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Applicazione di trasparenza texture

Per creare effetti di trasparenza, si possono utilizzare texture. È possibile utilizzare texture esistenti, quali acqua, minerali e nuvole, oppure modificare una texture per creare una trasparenza texture personalizzata.

Quando si modifica una texture, è possibile variare parametri quali la morbidezza, la densità, la luminosità e i colori. I parametri variano per ogni texture. Si possono anche applicare altre trasformazioni, quali riflessione, ridimensionamento o spostamento delle porzioni di texture. Dopo aver modificato una texture, è possibile salvarla per usi futuri.

Per applicare una trasparenza texture

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sulla freccia a bandierina sul pulsante **Trasparenza a due colori**, quindi fare clic sul pulsante **Trasparenza texture** per visualizzare le opzioni di riempimento texture.

4 Scegliere una raccolta di texture dall'elenco **Libreria texture**.

5 Scegliere una texture dal selettore **Trasparenza**.

Per applicare la trasparenza solo al riempimento o al contorno dell'oggetto, fare clic sul pulsante **Riempimento** o sul pulsante **Contorno**.

Per modificare la texture, fare clic sul pulsante **Modifica trasparenza** e specificare le impostazioni richieste.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà.

Copia, blocco e rimozione di trasparenze

È possibile copiare una trasparenza da un oggetto a un altro. Per applicare la stessa trasparenza agli altri oggetti o per modificare contemporaneamente gli attributi di trasparenza di diversi oggetti in un disegno, è possibile salvare le impostazioni trasparenza come stile. Per ulteriori informazioni sugli stili, consultare "Operazioni con gli stili e i gruppi di stili" a pagina 441.

Quando si posiziona la trasparenza su un oggetto è possibile congelarlo, per fare in modo che la vista dell'oggetto si muova con la trasparenza.

È anche possibile rimuovere la trasparenza da un oggetto.

Quando la trasparenza è bloccata, la vista dell'oggetto si sposta con la trasparenza.

Per copiare una trasparenza in un altro oggetto

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Trasparenza**.

2 Selezionare l'oggetto nel quale copiare la trasparenza.

3 Fare clic sul pulsante **Copia trasparenza** nella barra delle proprietà.

4 Fare clic sull'oggetto da cui copiare la trasparenza.

Per bloccare i contenuti di una trasparenza

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Trasparenza**.

2 Selezionare un oggetto con trasparenza applicata.

3 Fare clic sul pulsante **Blocca trasparenza** nella barra delle proprietà.

La vista dell'oggetto sotto alla trasparenza si muove assieme ad esso anche se l'oggetto rimane immutato.

Per rimuovere una trasparenza

1 Selezionare un oggetto con trasparenza applicata.

2 Nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Nessuna trasparenza** .

Applicazione delle modalità di unione

È possibile applicare una delle modalità di unione ad una trasparenza per determinare come il colore di una trasparenza viene unito al colore dell'oggetto sottostante. La seguente modalità di unione disponibile per le trasparenze può anche essere applicata alle ombre discendenti.

Modalità di unione	Descrizione
Normale	Applica il colore trasparenza sopra il colore base.
Aggiungi	Aggiunge i valori di colore di trasparenza e colore di base.
Sottrai	Aggiunge i valori di colore di trasparenza e colore di base meno il valore 255.
Differenza	Sottrae il colore di trasparenza dal colore di base e lo moltiplica per 255. Se il valore del colore di trasparenza è 0, il risultato sarà sempre 255.
Moltiplica	Moltiplica il colore di base per il colore di trasparenza, quindi divide il risultato per 255. In questo modo l'immagine risulterà più scura, a meno che non vengano applicati colori sul bianco. La moltiplicazione del nero con altri colori fa ottenere sempre il nero. La moltiplicazione del bianco con altri colori lascia tali colori inalterati.
Dividi	Divide il colore di base per il colore di trasparenza, o viceversa, a seconda del colore con il valore maggiore.
Se più chiaro	Sostituisce ogni pixel di base che presenta un colore più scuro con il colore di trasparenza. I pixel di base che risultano più chiari del colore trasparenza rimangono inalterati.
Se più scuro	Sostituisce ogni pixel di base che presenta un colore più chiaro con il colore di trasparenza. I pixel di base che risultano più scuri del colore di trasparenza rimangono inalterati.
Texturizza	Converte il colore della trasparenza nella scala dei grigi, quindi moltiplica il valore della scala dei grigi per il colore di base.
Colore	Usa i valori di tonalità e saturazione del colore sorgente e il valore di brillantezza del colore di base per ottenere il colore finale. Questa modalità di unione è l'opposto della modalità di unione Brillantezza.
Tonalità	Utilizza la tonalità del colore di trasparenza più la saturazione e la luminosità del colore di base. Se si aggiungono colori ad un'immagine in scala di grigi, non vi sarà alcuna modifica perché i colori sono desaturati.

Modalità di unione	Descrizione
Saturazione	Utilizza la brillantezza e la tonalità del colore di base e la saturazione del colore di trasparenza.
Brillantezza	Utilizza la tonalità e la saturazione del colore di base e la brillantezza del colore di trasparenza.
Inverti	Utilizza il colore complementare del colore di trasparenza. Se il valore del colore di trasparenza è il 127 non vi sarà alcuna modifica perché esso ricade al centro della ruota colore.
AND logico	Converte i colori di trasparenza e di base in valori binari, quindi applica a tali valori la formula algebrica booleana AND.
OR logico	Converte i colori di trasparenza e di base in valori binari, quindi applica a tali valori la formula algebrica booleana OR.
XOR logico	Converte i colori di trasparenza e di base in valori binari, quindi applica a tali valori la formula algebrica booleana XOR.
Dietro	Applica il colore sorgente alle aree dell'immagine che appaiono trasparenti. Si ottiene un effetto simile a quando si guarda attraverso le aree trasparenti e prive di argento di un negativo di pellicola da 35 mm.
Schermo	Inverte e moltiplica i valori del colore sorgente e del colore di base, quindi inverte il risultato. Il colore finale è sempre più chiaro del colore di base.
Sovrapposizione	Moltiplica o applica un retino al colore sorgente a seconda del valore del colore di base
Luce soffusa	Applica una luce soffusa e diffusa al colore di base
Luce intensa	Applica una luce intensa e diretta al colore di base
Schiarisci colore	Simula la tecnica fotografica chiamata "mascheratura", che schiarisce le aree dell'immagine mediante la diminuzione dell'esposizione.
Scurisci colore	Simula la tecnica fotografica chiamata "bruciatura", che scurisce le aree dell'immagine mediante l'aumento dell'esposizione
Esclusione	Esclude il colore di trasparenza dal colore di base. Questa modalità è simile alla modalità Differenza.
Rosso	Applica il colore di trasparenza al canale del rosso delle immagini RGB.
Verde	Applica il colore di trasparenza al canale del verde delle immagini RGB.
Blu	Applica il colore di trasparenza al canale del blu delle immagini RGB.

Per applicare una modalità unione a una trasparenza

1 Selezionare un oggetto.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere una modalità unione dalla casella di riepilogo **Modalità unione** nell'area **Trasparenza**.

È anche possibile fare clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti e scegliere una modalità unione dalla casella di riepilogo **Modalità unione** nella barra delle proprietà.

Gestione e condivisione di riempimenti e trasparenze

Quando si utilizzano motivi vettoriali, motivi bitmap o riempimenti sfumati e trasparenze sfumate, è possibile utilizzare Content Exchange per esplorare, cercare, copiare e condividere motivi di riempimenti e di trasparenze.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Gestione di riempimenti e trasparenze" (pagina 301)
- "Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze" (pagina 303)

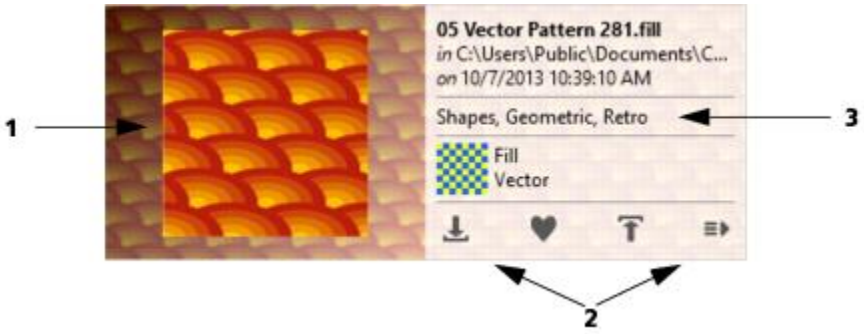
Gestione di riempimenti e trasparenze

CorelDRAW consente di sfogliare motivi vettoriali, motivi bitmap e riempimenti sfumati che sono disponibili in Content Exchange o nella libreria personale. Uno di questi riempimenti può anche essere utilizzato come motivi di trasparenza. Per ulteriori informazioni, consultare "Modifica della trasparenza degli oggetti" a pagina 291.

In Content Exchange è disponibile contenuto fornito da Corel o condiviso dagli utenti. Per utilizzare Content Exchange, è necessario accedere all'account corel.com. Per ulteriori informazioni, consultare "Iscrizioni a CorelDRAW " a pagina 9 e "Uso di Content Exchange" a pagina 80.

È possibile sfogliare i riempimenti e i motivi disponibili oppure eseguire ricerche per parole chiave, contrassegnare riempimenti e motivi come preferiti, votare per riempimenti e motivi desiderati o copiare contenuto da Content Exchange nella libreria personale.

Per ulteriori informazioni sui riempimenti, consultare "Riempimento di oggetti" a pagina 275.



È possibile visualizzare l'anteprima del riempimento o motivo (1), votarlo, copiarlo o accedere ad altre opzioni (2) ed eseguire ricerche per parola chiave (3).

Per gestire riempimenti e trasparenze

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su uno dei seguenti nella sezione **Riempimento** o **Trasparenza**:

- **Riempimento sfumato**
- **Trasparenza sfumata**
- **Riempimento a motivo vettoriale**
- **Trasparenza a motivo vettoriale**
- **Riempimento a motivo bitmap**
- **Trasparenza a motivo bitmap**

4 Aprire il selettore **Riempimento** del selettore **Trasparenza**.

5 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Ricercare i riempimenti e i motivi in Content Exchange e nella libreria personale	Nel selettore **Riempimento** o **Trasparenza**, scegliere una categoria dall'elenco, digitare una parola chiave nella casella **Cerca** e premere **Invio**. È anche possibile fare clic su una miniatura e scegliere una delle parole chiave associate alla stessa per eseguire una ricerca basata su tale parola chiave.
Ordinare i risultati di ricerca	Aprire l'elenco accanto alla casella **Cerca** e scegliere una delle seguenti opzioni: • **Attivo**: consente di ordinare i risultati di ricerca in base al numero di download, al numero di voti e alla data in cui il riempimento o il motivo sono stati aggiunti a Content Exchange. • **Superiore**: consente di ordinare i risultati di ricerca in base al numero di voti positivi o negativi. • **Recente**: consente di ordinare i risultati di ricerca in base alla data in cui il riempimento o il motivo è stato aggiunto a Content Exchange. • **Preferito**: consente di ordinare i risultati di ricerca in base al numero di download del riempimento o motivo.

Operazione	Procedura
Copiare un riempimento o un motivo da Content Exchange nella libreria personale	Fare clic su una miniatura, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Copia in personale**. I riempimenti e i motivi che vengono copiati nella libreria personale sono accessibili dal selettore **Riempimento**.
Condividere un riempimento o un motivo della libreria personale in Content Exchange	Fare clic su una miniatura, quindi fare clic sul pulsante **Condividi**.
Modificare il nome di un riempimento o motivo nella libreria personale o i tag associati	Fare clic su una miniatura, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Modifica proprietà**.
Eliminare un riempimento o un motivo dalla libreria personale	Fare clic su una miniatura, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Elimina**.
Contrassegnare un riempimento o un motivo come un preferito	Fare clic su una miniatura, quindi fare clic sul pulsante **Preferito**. Per rimuovere un riempimento o un motivo dai preferiti, fare clic sul pulsante **Rimuovi preferito**.
Votare per un riempimento o un motivo	Fare clic su una miniatura e scegliere **Voto favorevole** o **Voto contrario**.
Segnalare contenuto non appropriato	Fare clic su una miniatura, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Flag**.
Impedire la visualizzazione di un riempimento o una miniatura nelle ricerche future	Fare clic su una miniatura, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e scegliere **Nascondi**.

Questa procedura è valida solo per motivi vettoriali, motivi a bitmap, riempimenti sfumati e trasparenze sfumate.
Per accedere al contenuto di Content Exchange è effettuare l'accesso all'account corel.com.

Riempimenti e motivi nella libreria personale vengono salvati nella cartella **Documenti\Corel\Corel Content\Fills**.

Salvataggio e condivisione di riempimenti e trasparenze

Dopo aver creato o modificato un motivo di riempimento o di trasparenza, è possibile salvarlo e aggiungere tag (parole chiave) nella lingua scelta. Riempimenti e motivi vengono salvati in un formato di file speciale con un'estensione **.fill**, che consente di mantenere le informazioni sulle trasformazioni applicate al riempimento o motivo.

Per salvare e condividere un riempimento o una trasparenza

1. Nella sezione **Riempimento** o **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Salva come nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo **Salva motivo**, scegliere una lingua dalla casella di riepilogo, digitare un nome per il riempimento o il motivo e immettere gli eventuali tag (parole chiave) che si desidera associare.

   Se si desidera condividere il riempimento o il motivo, attivare la casella di controllo **Condividi contenuto** e scegliere una categoria dall'elenco.

Per condividere il contenuto su Content Exchange è necessario effettuare l'accesso all'account corel.com.

Riempimenti e motivi nella libreria personale vengono salvati nella cartella **Documenti\Corel\Corel Content\Fills**.

È anche possibile condividere un riempimento o un motivo della libreria personale in Content Exchange Per ulteriori informazioni, consultare "Per gestire riempimenti e trasparenze" a pagina 302.

Uso di gestione colore

Quando si lavora con file provenienti da origini diverse e su differenti dispositivi, la gestione del colore aiuta a garantire l'uniformità dei colori.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Uso di gestione colore" (pagina 305)
- "Introduzione alla gestione del colore in CorelDRAW" (pagina 309)
- "Installazione, caricamento e incorporamento di profili colore" (pagina 312)
- "Assegnazione di profili colore" (pagina 313)
- "Conversione dei colori in altri profili colore" (pagina 314)
- "Scelta delle impostazioni di conversione colori" (pagina 314)
- "Prova video" (pagina 315)
- "Operazioni con le preimpostazioni di gestione colore" (pagina 318)
- "Operazioni con i criteri di gestione del colore" (pagina 319)
- "Gestione dei colori durante l'apertura dei documenti" (pagina 320)
- "Gestione dei colori durante l'importazione e l'incollaggio di file" (pagina 321)
- "Gestione dei colori per la stampa" (pagina 321)
- "Uso di un flusso di lavoro CMYK sicuro" (pagina 322)
- "Gestione dei colori per la visualizzazione online" (pagina 322)

Uso di gestione colore

Questa sezione fornisce risposte relative alle più comuni domande circa la gestione del colore:

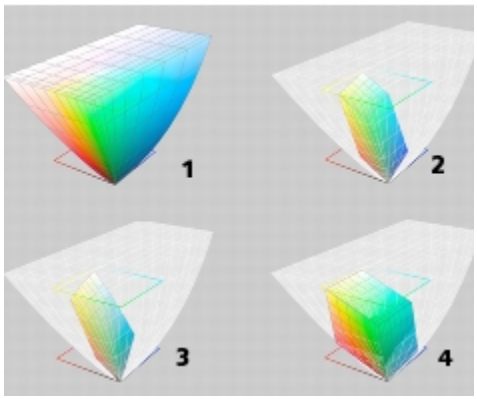
- "Perché i colori non corrispondono?" (pagina 306)
- "Cos'è la gestione colore?" (pagina 306)
- "Perché è necessaria la gestione colore?" (pagina 306)
- "Come devo iniziare a utilizzare la gestione colore?" (pagina 307)
- "Il mio monitor sta visualizzando i colori corretti?" (pagina 307)
- "Dovrei assegnare un profilo colore o convertire i colori in un profilo colore?" (pagina 308)
- "Che cos'è un'operazione di rendering?" (pagina 308)

Perché i colori non corrispondono?

Durante la creazione e la condivisione di un documento, vengono utilizzati strumenti diversi. Per esempio, si potrebbe iniziare con un file creato in un'altra applicazione o importare un'immagine catturata da una fotocamera digitale o uno scanner. Una volta completato il documento, lo si può stampare o inviare tramite e-mail ad un collega perché esegua una verifica. Ogni strumento utilizzato nel flusso di lavoro ha un modo diverso di interpretare il colore. Inoltre, ciascuno strumento ha la sua gamma personale di colori disponibili, denominata spazio colore, che rappresenta una serie di numeri che definiscono il modo in cui ogni colore viene rappresentato.

Esempio di flusso di lavoro di un documento

In altre parole, quando si definisce o si interpreta un colore, ogni strumento comunica con un linguaggio proprio. Considerare un colore nello spazio colore della fotocamera digitale: un colore RGB blu intenso con i valori Rosso=0, Verde=0 e Blu=255. Nello spazio colore del monitor, il colore potrebbe essere visualizzato in modo differente. Inoltre, lo spazio colore della stampante potrebbe non contenere una corrispondenza per questo colore. Ne risulterà che, quando si sposta un documento attraverso il flusso di lavoro, il colore blu intenso si perderà durante lo spostamento e non verrà riprodotto in modo preciso. Un sistema di gestione del colore è progettato per migliorare la comunicazione del colore nel flusso di lavoro in modo tale che il colore della stampante corrisponda a quello previsto.



I colori vengono definiti dal loro spazio colore. 1. Spazio colore Lab. 2. Spazio colore sRGB, visualizzato sullo spazio colore Lab. 3. Spazio colore U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Spazio colore ProPhoto RGB.

Cos'è la gestione colore?

La gestione colore è un procedimento che consente di prevedere e controllare la riproduzione del colore, in termini di sorgente o destinazione del documento. Assicura una rappresentazione del colore più precisa durante la visualizzazione, la modifica, la condivisione, l'esportazione in un altro formato o la stampa di un documento.

Un sistema di gestione del colore, anche noto come motore di colore, utilizza i profili colore per convertirne i valori da un'origine a un'altra. Per esempio, converte i colori visualizzati sul monitor nei colori riproducibili da una stampante. I profili colore definiscono lo spazio colore dei monitor, degli scanner, delle fotocamere digitali, delle stampanti e delle applicazioni utilizzate per creare o modificare documenti.

Perché è necessaria la gestione colore?

Se un documento richiede una rappresentazione accurata del colore, si potrebbero desiderare maggiori informazioni sulla gestione colore. Anche la complessità del flusso di lavoro e la destinazione finale dei documenti sono considerazioni importanti. Se i documenti sono destinati esclusivamente ad una visualizzazione online, la gestione del colore potrebbe risultare di minore importanza. Tuttavia, se si ha

intenzione di aprire i documenti in altre applicazioni o se si stanno creando documenti da destinare alla stampa o a più tipi di output, sarà essenziale un'appropriata gestione colore.

La gestione colore consente di effettuare le seguenti operazioni:

- riprodurre i colori lungo il flusso di lavoro in modo uniforme, in particolare quando si aprono documenti che erano stati creati in altre applicazioni
- riprodurre in modo uniforme i colori quando si condividono file con altri utenti
- visualizzare in anteprima (o "prova video") i colori prima di inviarli alla destinazione finale, come una stampa tipografica, una stampante desktop o il Web
- ridurre la necessità di regolare e correggere documenti durante l'invio a destinazioni differenti

Un sistema di gestione colore non offre una precisa corrispondenza dei colori, ma ne migliora notevolmente l'accuratezza.

Come devo iniziare a utilizzare la gestione colore?

Di seguito vengono riportati alcuni suggerimenti per aggiungere la gestione colore al proprio flusso di lavoro:

- Assicurarsi che il monitor stia visualizzando i colori corretti. Per ulteriori informazioni, consultare "Il mio monitor sta visualizzando i colori corretti?" a pagina 307.
- Installare i profili colore per ogni dispositivo di input o output che si desidera utilizzare. Per ulteriori informazioni, consultare "Installazione, caricamento e incorporamento di profili colore" a pagina 312.
- Acquisire familiarità con le funzioni di gestione del colore di CorelDRAW. Le impostazioni predefinite di gestione del colore forniscono risultati positivi legati al colore. Tali impostazioni, tuttavia, possono essere modificate e adattate al proprio flusso di lavoro specifico. Per ulteriori informazioni, consultare "Introduzione alla gestione del colore in CorelDRAW" a pagina 309.
- Realizzare una prova video dei documenti per visualizzare sullo schermo l'anteprima dei risultati finali. Per ulteriori informazioni, consultare "Prova video" a pagina 315.
- Incorporare profili colore durante il salvataggio e l'esportazione di file. Questo aiuterà a garantire l'uniformità del colore durante la visualizzazione, la modifica e la riproduzione dei file. Per ulteriori informazioni, consultare "Installazione, caricamento e incorporamento di profili colore" a pagina 312.

Il mio monitor sta visualizzando i colori corretti?

La calibrazione e l'assegnazione di profili al monitor sono fasi essenziali per garantire l'accuratezza del colore. Quando si calibra un monitor, esso viene impostato per consentire la visualizzazione dei colori in base ad uno standard di accuratezza stabilito. Dopo la calibrazione, si può creare un profilo colore del monitor che descriva la modalità in cui il monitor interpreta il colore. Generalmente il profilo colore personalizzato viene installato nel proprio sistema operativo dal software di assegnazione profili, cosicché può essere condiviso con altri dispositivi e applicazioni. La calibrazione e l'assegnazione di profili lavorano insieme per ottenere la precisione del colore: se un monitor viene calibrato in maniera errata, il suo profilo colore non si rivelerà utile.

La calibrazione e l'assegnazione di profili sono procedimenti complessi che generalmente richiedono l'utilizzo di dispositivi di calibrazione di terze parti, quali colorimetri e software specializzati. Inoltre, una calibrazione impropria, anziché fornire vantaggi, potrebbe risultare controproducente. Per avere più informazioni sulla calibrazione e la personalizzazione dei profili colore del monitor effettuando una ricerca sulle tecniche e sui prodotti di gestione colore. È inoltre possibile usare come riferimento la documentazione fornita con il sistema operativo o il monitor.

Anche la modalità di percezione del colore visualizzato sul monitor è importante per gestire l'uniformità del colore. La percezione viene influenzata dall'ambiente nel quale si stanno visualizzando i documenti. Di seguito sono riportati alcuni modi per creare un adeguato ambiente di visualizzazione:

- Assicurare che la stanza nella quale si sta lavorando disponga di un'illuminazione uniforme. Per esempio, se la stanza è completamente illuminata dalla luce solare, creare un po' di ombra, o, se possibile, lavorare in una stanza priva di finestre.
- Impostare come sfondo del monitor un colore neutro, come il grigio, oppure applicare un'immagine in scala di grigi. Evitare l'utilizzo di wallpaper e screensaver molto colorati.
- Non indossare indumenti dai colori chiari poiché potrebbero contrastare la visualizzazione dei colori sul monitor. Una maglietta bianca, per esempio, provoca un riflesso sul monitor e altera la percezione del colore.

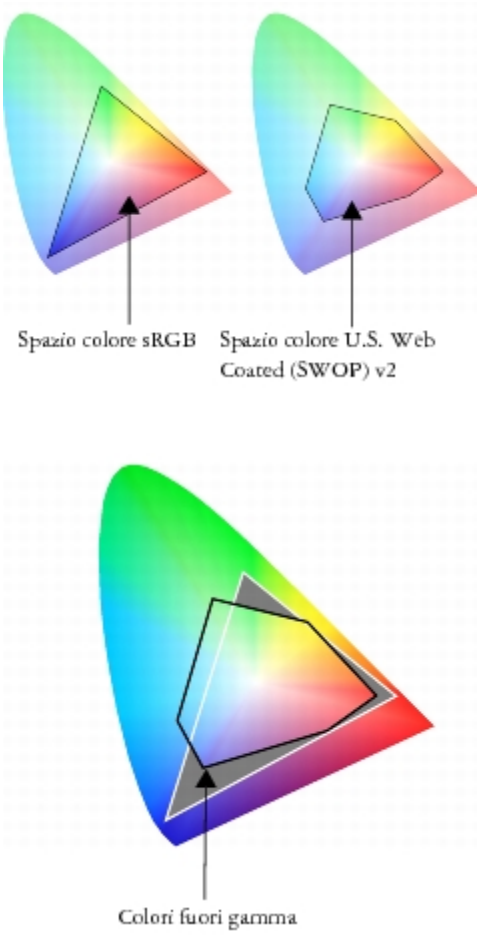
Dovrei assegnare un profilo colore o convertire i colori in un profilo colore?

Quando si assegna un profilo colore, i valori del colore o i numeri presenti nel documento non variano. Al contrario, l'applicazione utilizza il profilo colore per interpretare i colori del documento. Tuttavia, quando si convertono i colori in un altro profilo colore, i valori del documento variano.

L'azione migliore sarebbe scegliere uno spazio colore appropriato quando si crea un documento e utilizzare lo stesso profilo colore per tutto il flusso di lavoro. Mentre si lavora su un documento, si dovrebbe evitare di assegnare profili colore e convertire i colori in altri profili. Per ulteriori informazioni, consultare "Assegnazione di profili colore " a pagina 313 e "Conversione dei colori in altri profili colore" a pagina 314.

Che cos'è un'operazione di rendering?

Un sistema di gestione del colore può eseguire efficaci conversioni dei colori del documento su più dispositivi. Tuttavia, quando si convertono i colori da uno spazio colore ad un altro, un sistema di gestione del colore potrebbe non riuscire a far corrispondere alcuni colori. Questo avviene perché alcuni colori della sorgente potrebbero non combaciare con la gamma di colori dello spazio colore di destinazione. Per esempio, spesso i colori rosso vivo e blu visualizzati sul monitor non risultano nella gamma di colori che può produrre la stampante. Questi colori "fuori gamma" possono modificare notevolmente l'aspetto del documento, a seconda della modalità in cui vengono interpretati dal sistema di gestione del colore. Ciascun sistema di gestione del colore presenta quattro metodi di interpretazione dei colori fuori gamma e di collegamento degli stessi con la gamma dello spazio colore di destinazione. Tali metodi sono noti come "operazioni di rendering". La scelta di un'operazione di rendering dipende dal contenuto grafico del documento.



Molti colori presenti in un documento sRGB potrebbero essere fuori dalla gamma dello spazio colore U.S. Web Coated (SWOP) v2. I colori fuori gamma vengono mappati alla gamma in base all'operazione di rendering.

Sono disponibili le seguenti operazioni di rendering:

- L'operazione di rendering **Colorimetrica relativa** è ideale per la creazione di logo o altre grafiche contenenti solo pochi colori fuori gamma. Essa permette la corrispondenza tra i colori sorgente fuori gamma ed i colori di destinazione più simili compresi nella gamma. Questa operazione di rendering implica lo spostamento del punto del bianco. Se si stampa su carta bianca, il suo biancore viene utilizzato per riprodurre le aree bianche del documento. Pertanto, tale operazione di rendering è una buona alternativa per l'eventuale stampa del documento.
- L'operazione di rendering **Colorimetrica assoluta** è ideale per la creazione di loghi o altre immagini che richiedono colori molto precisi. Se non si trova alcuna corrispondenza per i colori sorgente, di conseguenza verrà utilizzata la corrispondenza più simile. Le operazioni di rendering **Colorimetrica assoluta** e **Colorimetrica relativa** sono simili, ma **Colorimetrica assoluta** mantiene il punto del bianco durante la conversione e non regola il biancore della carta. Tale operazione di rendering viene utilizzata principalmente per le prove colore.
- L'operazione **Rendering percettivo** è ideale per fotografie e immagini bitmap contenenti molti colori fuori gamma. L'aspetto generale dei colori viene mantenuto modificando tutti i colori, inclusi quelli compresi nella gamma, per adattarli alla gamma di colori di destinazione. Questa operazione di rendering mantiene i rapporti tra i colori al fine di produrre i risultati migliori.
- L'operazione di rendering **Saturazione** produce colori più intensi e uniformi nell'ambito della grafica aziendale, come diagrammi e grafici. I colori potrebbero risultare meno precisi rispetto a quelli prodotti da altre operazioni di rendering.

Il numero di colori fuori gamma (indicati dalla sovrapposizione in verde) potrebbe influenzare la scelta dell'operazione di rendering. A sinistra: l'operazione di rendering Colorimetrica relativa è ideale per questa foto che contiene soltanto alcuni colori fuori gamma. A destra: l'operazione Rendering percettivo rappresenta una buona alternativa per questa foto, che contiene molti colori fuori gamma.

Introduzione alla gestione del colore in CorelDRAW

CorelDRAW presenta due tipi di impostazioni della gestione colore: impostazioni predefinite di gestione colore e impostazioni colore del documento. Le impostazioni predefinite per la gestione colore controllano i documenti nuovi e tutti i documenti che non contengono profili colore (anche noti come "documenti non etichettati"). I documenti creati con le precedenti versioni di CorelDRAW vengono trattati come non etichettati. Le impostazioni colore del documento influiscono soltanto sui colori del documento attivo.

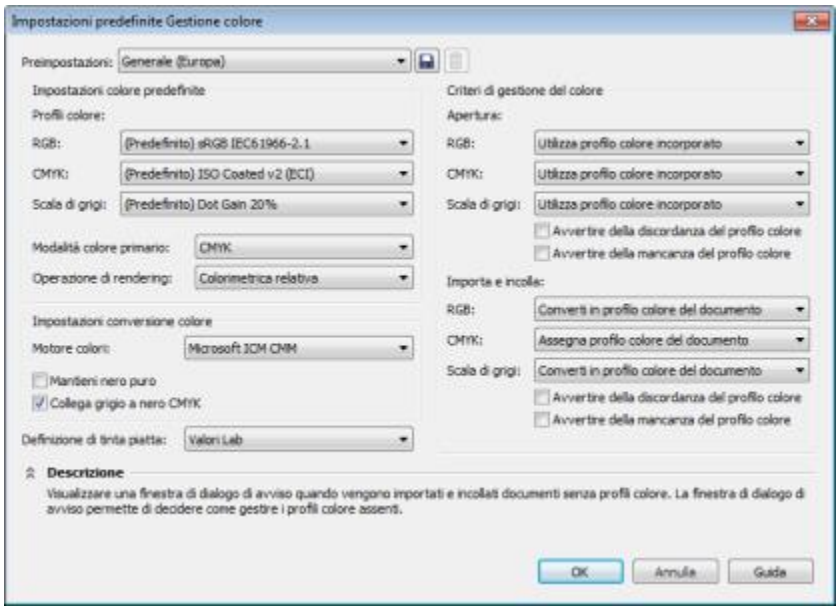
Impostazioni predefinite di gestione del colore

Le impostazioni predefinite di gestione del colore sono fondamentali per produrre colori uniformi.

- **Preimpostazioni**: se si sta iniziando ora a utilizzare la gestione colore e a creare immagini per un output specifico, è possibile scegliere una preimpostazione utile per iniziare a utilizzare le corrette impostazioni di gestione del colore, come profili colore predefiniti e impostazioni di conversione del colore. Alcuni esempi sono la preimpostazione **Prestampa (Nord America)**, ideale per disegni che verranno stampati da provider di servizi di stampa nel Nord America, e la preimpostazione **Europa (Web)**, ideale per i disegni creati in Europa e che sono destinati al Web. Per ulteriori informazioni sulle preimpostazioni della gestione colore, consultare "Operazioni con le preimpostazioni di gestione colore" a pagina 318.
- **Profili colore predefiniti**: definiscono i colori RGB, CMYK e la scala di grigi nei documenti nuovi e non etichettati. È possibile modificare tali impostazioni in modo che tutti i documenti nuovi utilizzino i profili colore specificati. In alcune applicazioni, i profili colore predefiniti vengono chiamati "profili spazio lavoro".
- **Modalità colore primario**: stabilisce la tavolozza colore del documento, visualizzata quando si apre o si crea un documento, e la modalità colore predefinita di un documento esportato come un'immagine bitmap. La modalità colore primario viene impostata in tutti i documenti nuovi e non etichettati, ma è possibile modificare queste impostazioni per il documento attivo dalla finestra di dialogo

Impostazioni colore del documento. Notare che la modalità colore primario non limita i colori di un documento di CorelDRAW a una singola modalità colore.

- **Operazione di rendering**: consente di scegliere un metodo di collegamento dei colori fuori gamma con i documenti nuovi e non etichettati. Se l'operazione di rendering predefinita non è adatta per il documento attivo, può essere modificata nella finestra di dialogo **Impostazioni colore del documento**. Per informazioni sulla corretta operazione di rendering da scegliere per i propri progetti, consultare "Che cos'è un'operazione di rendering?" a pagina 308.
- **Impostazioni conversione colore**: controllano la modalità in cui vengono abbinati i colori durante la conversione da un profilo colore ad un altro. Per esempio, si può modificare il motore di colore oppure opzioni specifiche per la conversione di colori nero puro in documenti RGB, CMYK, Lab o scala di grigi. Per ulteriori informazioni, consultare "Scelta delle impostazioni di conversione colori" a pagina 314.
- **Definizione di tinta piatta**: consente di visualizzare tinte piatte utilizzando valori di colore Lab, CMYK, o RGB. Questi valori di colore alternativi vengono inoltre utilizzati durante la conversione delle tinte piatte in quadricromia.
- **Criteri di gestione del colore**: gestiscono i colori dei file che vengono aperti, importati o incollati in un documento attivo. Per ulteriori informazioni sui criteri di gestione del colore, consultare "Operazioni con i criteri di gestione del colore" a pagina 319.

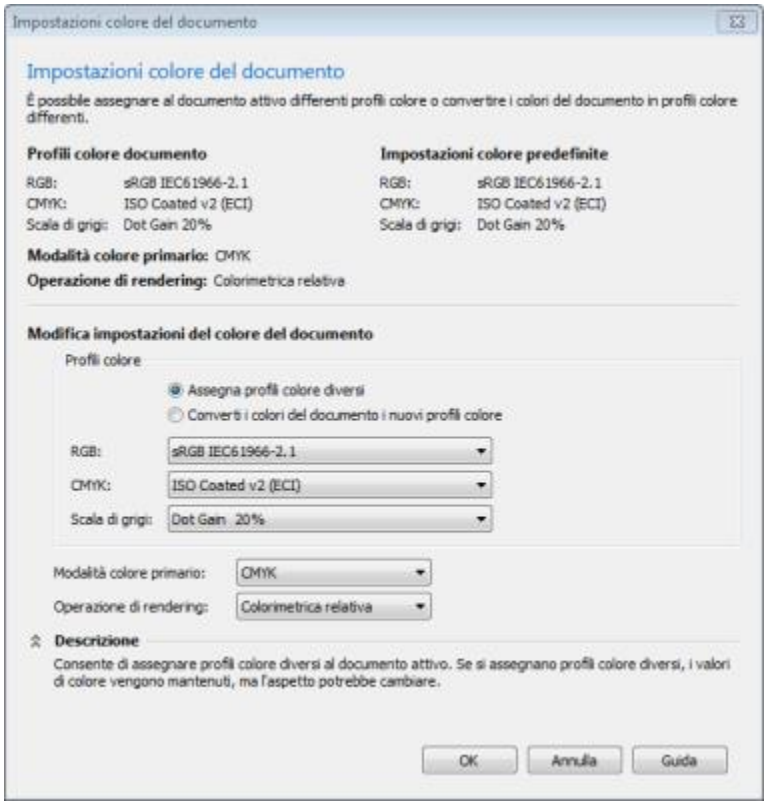


Finestra di dialogo Impostazioni predefinite Gestione colore

Impostazioni colore del documento

È possibile visualizzare e modificare le impostazioni colore del documento attivo, senza incidere sui documenti nuovi e non etichettati. L'utente può inoltre visualizzare i profili colore che sono stati assegnati al documento oltre a quelli predefiniti dell'applicazione. I profili colore che vengono assegnati a un documento attivo stabiliscono lo spazio colore del documento per i colori RGB, CMYK e scala di grigi.

È possibile assegnare al documento attivo un altro profilo colore o convertirne i colori in un profilo specifico. Per informazioni relative all'assegnazione di profili colore, consultare "Assegnazione di profili colore" a pagina 313. Per informazioni relative alla conversione dei colori del documento in altri profili colore, consultare "Conversione dei colori in altri profili colore" a pagina 314.


Impostazioni colore del documento
Impostazioni colore del documento
È possibile assegnare al documento attivo differenti profili colore o convertire i colori del documento in profili colore differenti.
Profili colore documento
RGB: sRGB IEC61966-2.1
CMYK: ISO Coated v2 (ECI)
Scala di grigi: Dot Gain 20%
Impostazioni colore predefinite
RGB: sRGB IEC61966-2.1
CMYK: ISO Coated v2 (ECI)
Scala di grigi: Dot Gain 20%
Modalità colore primario: CMYK
Operazione di rendering: Colorimetrica relativa
Modifica impostazioni del colore del documento
Profili colore
Assegna profili colore diversi
Converti i colori del documento i nuovi profili colore
RGB: sRGB IEC61966-2.1
CMYK: ISO Coated v2 (ECI)
Scala di grigi: Dot Gain 20%
Modalità colore primario: CMYK
Operazione di rendering: Colorimetrica relativa
Descrizione
Consente di assegnare profili colore diversi al documento attivo. Se si assegnano profili colore diversi, i valori di colore vengono mantenuti, ma l'aspetto potrebbe cambiare.
OK
Annulla
Guida

Finestra di dialogo Impostazioni colore del documento

Inoltre, è possibile modificare la modalità colore primario e l'operazione di rendering del documento attivo.

Come ottenere assistenza

È possibile trovare informazioni relative a ciascun comando disponibile nelle finestre di dialogo **Impostazioni colore predefinite** e **Impostazioni colore del documento** posizionando il puntatore del mouse sul comando e visualizzandone la descrizione nell'area **Descrizione**.

Per accedere alle impostazioni predefinite per la gestione del colore

- Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.

Per modificare i profili colore predefiniti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.
2. Nell'area **Impostazioni colore predefinite**, scegliere un profilo colore dalle caselle di riepilogo seguenti:
   - **RGB**: descrive i colori RGB nei documenti nuovi e non etichettati.
   - **CMYK**: descrive i colori CMYK nei documenti nuovi e non etichettati.
   - **Scala di grigi**: descrive i colori in scala di grigi nei documenti nuovi e non etichettati.

Operazioni aggiuntive

Modificare la modalità colore primario	Scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore primario**. La modifica della modalità colore primario nella finestra di dialogo **Impostazioni predefinite Gestione colore** non incide sul documento attivo.

Operazioni aggiuntive

Cambiare l'operazione di rendering	Scegliere un'operazione di rendering dalla casella di riepilogo **Operazione di rendering**.

Per accedere alle impostazioni colore del documento

- Fare clic su **Strumenti** ▶ **Gestione colore** ▶ **Impostazioni documento**.

Per visualizzare i profili colore utilizzati nel documento attivo sulla barra di stato, fare clic sul pulsante bandierina nella barra di stato, quindi scegliere **Informazioni sul colore**.

È inoltre possibile visualizzare le impostazioni colore del documento nella finestra di dialogo **Proprietà documento** facendo clic su **File** ▶ **Proprietà documento**.

Installazione, caricamento e incorporamento di profili colore

Per garantire la precisione del colore, un sistema di gestione del colore deve contenere profili per monitor conformi a ICC, dispositivi di input, monitor esterni, dispositivi di output e documenti.

- Profilo colore monitor: definisce lo spazio colore utilizzato dal monitor per visualizzare i colori del documento. CorelDRAW adopera il profilo del monitor principale assegnato dal sistema operativo. Il profilo del monitor è fondamentale per la precisione del colore. Per ulteriori informazioni, consultare "Il mio monitor sta visualizzando i colori corretti?" a pagina 307.
- Profili colore dispositivo di input: vengono utilizzati da dispositivi di input come scanner o fotocamere digitali. Questi profili colore definiscono i colori che possono essere catturati da dispositivi di input specifici.
- Profili colore di visualizzazione: includono i profili del monitor che non sono associati al monitor impostato nel sistema operativo. Questi profili colore sono particolarmente utili per le prove video dei documenti su monitor non collegati al computer.
- Profili colore dispositivo di output: definiscono lo spazio colore dei dispositivi di output come stampanti desktop e macchine tipografiche. Il sistema di gestione del colore utilizza tali profili per mappare in maniera precisa i colori a quelli del dispositivo di output.
- Profili colore del documento: definiscono i colori RGB, CMYK e scala di grigi di un documento. I documenti che contengono profili colore prendono il nome di "etichettati".

Ricerca di profili colore

Molti profili colore sono installati con l'applicazione o possono essere generati con il software di assegnazione di profili. I produttori di monitor, scanner, fotocamere digitali e stampanti forniscono anche profili colore. Inoltre, si può accedere ai profili colore da siti Web quali:

- http://www.color.org/findprofile.xalter; questo sito Web dell'International Color Consortium (ICC) semplifica la ricerca dei profili colore standard più utilizzati.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads; questo sito Web dell'European Color Initiative (ECI) fornisce profili ISO standard e profili specifici per l'Europa
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm; questo sito Web offre profili ICC per molti tipi di monitor LCD (monitor a cristalli liquidi), per favorire una visualizzazione uniforme dei colori. Tuttavia, se si considera fondamentale per il proprio flusso di lavoro la precisione del colore, occorre calibrare e creare profili per il monitor anziché utilizzare i profili standard facilmente disponibili. Per ulteriori informazioni, consultare "Il mio monitor sta visualizzando i colori corretti?" a pagina 307.

Installazione e caricamento di profili colore

Se non si dispone del profilo colore necessario, è possibile installarlo o caricarlo nell'applicazione. Installando un profilo colore, questo verrà aggiunto alla cartella **Colore** del sistema operativo; con il suo caricamento, il profilo colore viene aggiunto alla cartella **Colore** dell'applicazione. CorelDRAW Graphics Suite può accedere ai profili colore da entrambe le cartelle **Colore**.

Incorporamento dei profili colore

Quando si salva o si esporta un documento in un formato di file che supporta profili colore, per impostazione predefinita questi verranno incorporati nel file. Incorporando un profilo colore, questo verrà allegato al documento per assicurare che gli stessi colori utilizzati vengano condivisi con chiunque visualizzi o stampi il documento.

Per installare un profilo colore

- In Esplora risorse, fare clic con il pulsante destro del mouse su un profilo colore e selezionare **Installa profilo**.

Per caricare un profilo colore

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.
2. Nell'area **Impostazione colore predefinita** ,selezionare **Carica profili colore** dalle caselle di riepilogo **RGB**, **CMYK**, o **Scala di grigi**.
3. Nella finestra di dialogo **Apri**, individuare il profilo colore.

Una volta caricato un profilo colore, sarà possibile accedervi anche dalla finestra mobile **Impostazioni Prova colore** e dalle finestre di dialogo **Stampa** e **Impostazione colore del documento**.

È possibile caricare un profilo colore di qualsiasi modalità colore e da qualsiasi casella di riepilogo: **RGB**, **CMYK**, o **Scala di grigi**. Tuttavia, dopo aver caricato il profilo, sarà possibile accedervi soltanto dalla casella di riepilogo della rispettiva modalità colore. Per esempio, se si carica un profilo colore RGB dalla casella di riepilogo **CMYK**, si potrà accedere al profilo soltanto dalla casella **RGB**.

Si può caricare un profilo colore anche dalla finestra di dialogo **Impostazioni colore del documento**.

Per incorporare un profilo colore

1. Fare clic su **File**, quindi su uno dei seguenti comandi:
   - **Salva come**
   - **Esporta**
   - **Esporta per** ▸ **Web**
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, attivare la casella di controllo **Applica profili colore**.

Quando si salva o si esporta un file in formato CorelDRAW (CDR) o Adobe Portable Document Format (PDF), è possibile incorporare fino a tre profili colore.

L'incorporamento di un profilo colore aumenta le dimensioni del file di un documento. Per evitare che le dimensioni del file aumentino inutilmente, CorelDRAW incorpora soltanto profili colore per i colori utilizzati nel documento. Per esempio, se il documento contiene solo oggetti RGB, verrà incorporato solo il profilo colore RGB.

Assegnazione di profili colore

Quando si apre o si importa un documento con un profilo colore mancante, per impostazione predefinita l'applicazione assegnerà in automatico al documento un profilo colore. Se il documento ha un profilo colore che non è adatto per la destinazione richiesta, si può assegnare al documento un profilo colore differente. Per esempio, per visualizzare il documento sul Web o stamparlo su una stampante desktop, assicurarsi che sRGB sia il profilo RGB del documento. Se il documento è destinato alla produzione di stampa, il profilo Adobe® RGB (1998) rappresenta la scelta migliore dal momento che dispone di una vasta gamma di colori e produce ottimi risultati nella conversione di colori RGB in uno spazio colore CMYK.

Quando si assegna a un documento un profilo colore differente, i colori potrebbero risultare diversi nonostante i suoi valori rimangano inalterati.

A sinistra: è stato assegnato al documento attivo un profilo colore SWOP 2006_Coated3v2.icc. A destra: quando viene assegnato al documento il profilo colore Japan Color 2002 Newspaper, la saturazione dei colori visualizzata risulterà notevolmente ridotta.

Per assegnare profili colore a un documento

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni documento**.
2. Nell'area **Modifica impostazioni del colore del documento**, attivare l'opzione **Assegna profili colore diversi**.
3. Scegliere i profili colore dalle caselle di riepilogo **RGB**, **CMYK** e **Scala di grigi**.

Conversione dei colori in altri profili colore

Quando si convertono i colori del documento da un profilo colore ad un altro, i valori del colore del documento vengono modificati in base all'operazione di rendering scelta, mantenendone, tuttavia, l'aspetto. Lo scopo principale della conversione dei colori è far corrispondere nel miglior modo possibile l'aspetto dei colori nello spazio colore sorgente ai colori compresi nello spazio colore di destinazione.

Poiché più conversioni di colore ne alterano la precisione, si consiglia di convertire i colori una sola volta. Attendere fino a quando il documento è pronto e finché non si è sicuri del profilo colore che si andrà a utilizzare nell'output finale. Per esempio, se un documento che verrà pubblicato sul Web è stato progettato nello spazio colore Adobe RGB (1998), è possibile convertirne i colori nello spazio colore sRGB.

È possibile scegliere il motore gestione del colore da utilizzare per convertire i colori. Per ulteriori informazioni, consultare "Scelta delle impostazioni di conversione colori" a pagina 314.

Per convertire i colori in altri profili colore

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni documento**.
2. Nell'area **Modifica impostazioni del colore del documento**, attivare l'opzione **Converti i colori del documento in nuovi profili colore**.
3. Scegliere un profilo colore dalle caselle di riepilogo **RGB**, **CMYK** e **Scala di grigi**.
4. Scegliere un'operazione di rendering appropriata dalla casella di riepilogo **Operazione di rendering**. Per informazioni relative alle operazioni di rendering disponibili, consultare "Che cos'è un'operazione di rendering?" a pagina 308.

Scelta delle impostazioni di conversione colori

Quando si scelgono i profili colore, i colori sono abbinati tra i dispositivi nella maggiore misura possibile dal modulo CMM (Color Management Module) di Gestione colori immagine Microsoft® (ICM), ovvero il CMM predefinito. I moduli di gestione del colore sono anche noti come "motori di colore".

Inoltre, se installato sul computer, è possibile utilizzare il CMM Adobe®.

Gestione dei colori nero puro e scala di grigi

Durante la conversione del colore, è possibile mantenere il colore nero puro nello spazio colore di destinazione. Per esempio, se si sta convertendo un documento RGB in uno spazio colore CMYK, il nero puro RGB (R =0, G =0, B =0) può essere collegato a colori nero puro CMYK (K=100). Si consiglia questa opzione per i documenti in scala di grigi o documenti che contengono per lo più testo. Il mantenimento del nero puro durante la conversione del colore potrebbe creare bordi di nero uniformi negli effetti e nei riempimenti a gradiente che contengono nero.

Per impostazione predefinita, i colori scala di grigi vengono convertiti nel canale del nero (K) CMYK. Questo procedimento garantisce la stampa di tutti i colori scala di grigi come sfumature di nero evitando lo spreco di inchiostri ciano, magenta e giallo durante la stampa.

Per scegliere impostazioni di conversione colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.

2 Nell'area **Impostazioni conversione colore**, scegliere un motore colori dalla casella di riepilogo **Motore colori**.

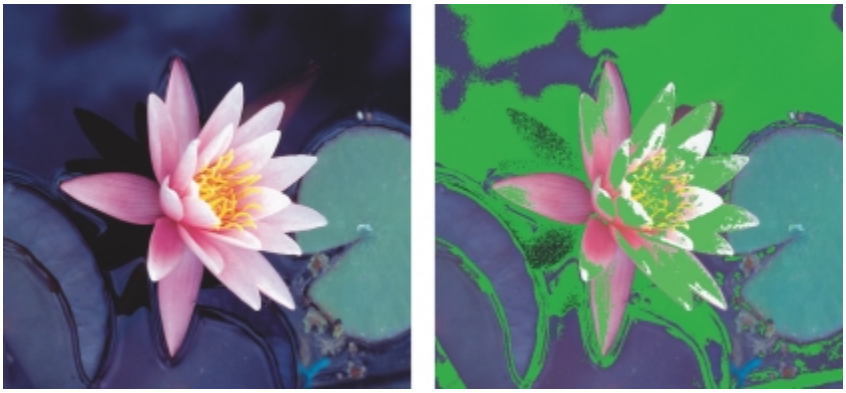
Operazioni aggiuntive	Procedura
Mantenere nello spazio colore di destinazione il nero puro dello spazio colore sorgente	Attivare la casella di controllo **Mantieni nero puro**.
Collegare, durante la conversione, i colori scala di grigi al nero CMYK	Attivare la casella di controllo **Collega grigio a nero CMYK**.

Prova video

La prova video offre l'anteprima a schermo di un documento così come verrà riprodotto da una stampante specifica o da un monitor specifico. Diversamente dalla tecnica di "prova su carta", utilizzata in un tradizionale flusso di lavoro di stampa, la prova video consente di esaminare il risultato finale senza applicare inchiostro sulla carta. Si può verificare se il profilo colore del documento sia adatto ad una stampante specifica o al monitor ed evitare quindi risultati indesiderati.

In alto a sinistra: al documento viene assegnato un profilo colore RGB. Al centro e a destra: l'assegnazione di un profilo colore CMYK specifico offre una simulazione su schermo della stampa.

Per simulare gli output colori generati da un dispositivo, è necessario scegliere il profilo colore sul dispositivo stesso. Poiché gli spazi colore del documento e del dispositivo sono diversi, alcuni colori del documento potrebbero non trovare corrispondenze nella gamma dello spazio colore del dispositivo. È possibile attivare l'avvertenza gamma, la quale consente di visualizzare in anteprima i colori sullo schermo non riproducibili in maniera precisa dal dispositivo. Quando l'avvertenza gamma è attivata, una sovrapposizione evidenzierà tutti i colori fuori gamma del dispositivo che si stanno simulando. Il colore della sovrapposizione fuori gamma può essere modificato e reso più trasparente in modo tale da rendere visibili i colori sovrastanti.



L'avvertenza gamma evidenzia colori che una stampante o un monitor non è in grado di riprodurre accuratamente.

Modificando l'operazione di rendering, è possibile modificare la modalità in cui i colori fuori gamma vengono trasportati nella gamma del profilo di prova. Per ulteriori informazioni, consultare "Che cos'è un'operazione di rendering?" a pagina 308.

Durante la prova video, è possibile mantenere i valori del colore RGB, CMYK o scala di grigi del documento. Per esempio, se si sta eseguendo una prova video di un documento che verrà stampato su una macchina tipografica, i valori del colore CMYK del documento originale possono essere mantenuti nella prova video. In questo caso, tutti i colori vengono aggiornati sullo schermo, ma nella prova video verranno modificati soltanto i valori del colore RGB e scala di grigi del documento. Mantenendo i valori del colore CMYK si evitano conversioni di colore indesiderate nell'output finale.

Se si ha spesso la necessità di realizzare una prova video di documenti per un output specifico, è possibile creare e salvare preimpostazioni personalizzate di prova colore. Le preimpostazioni che non servono più possono essere eliminate in qualsiasi momento.

Le prove video possono essere salvate esportandole in formati di file JPEG, TIFF, Adobe Portable Document Format (PDF) o Corel PHOTO-PAINT (CPT). Sarà inoltre possibile stamparle.

Per impostazione predefinita, la prova video è disattivata durante l'apertura di un documento o quando se ne crea uno nuovo. Tuttavia, in qualsiasi momento è possibile controllare se la prova video è attivata per impostazione predefinita.

Per attivare o disattivare la prova video

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Prova colore**.

Quando si attiva la prova video, i colori visualizzati nella finestra del documento, le tavolozze colore e le finestre di anteprima delle finestre di dialogo risulteranno diversi.

La simulazione dell'output della stampante potrebbe essere il motivo per il quale i colori visualizzati sullo schermo risultano spenti. Tale motivo va ricercato nel fatto che i colori sono trasportati in uno spazio colore CMYK che dispone di una gamma meno ampia rispetto ad uno spazio colore RGB.

È inoltre possibile attivare o disattivare la prova video facendo clic sul pulsante **Prova colore** nella barra di stato.

Per specificare le impostazioni prova video

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Impostazioni Prova colore**.
2. Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Simulare l'output di un dispositivo specifico	Dalla casella di riepilogo **Simula ambiente**, selezionare il profilo colore del dispositivo.

Operazione	Procedura
Mantenere invariati i valori specifici del colore	Attivare la casella di controllo **Mantieni numeri**. In base al profilo colore presente nella casella **Simula ambiente**, la casella di controllo consente di mantenere i valori del colore CMYK, RGB o scala di grigi.
Cambiare l'operazione di rendering	Scegliere un'operazione di rendering dalla casella di riepilogo **Operazione di rendering**.
Attivare l'avvertenza gamma	Nell'area **Avvertenza gamma**, attivare la casella di controllo **Colorifuori gamma**.
Modificare il colore della sovrapposizione fuori gamma	Nell'area **Avvertenza gamma**, scegliere un colore dal selettore colore.
Modificare la trasparenza della sovrapposizione fuori gamma	Nell'area **Avvertenza gamma**, digitare un valore nella casella **Trasparenza**. Il valore dovrebbe essere compreso tra 1 e 100.
Salvare una preimpostazione prova colore personalizzata	Scegliere le impostazioni desiderate, fare clic sul pulsante **Salva**, quindi digitare un nome nella finestra **Salva preimpostazione come**. Le impostazioni fuori gamma non sono incluse nella preimpostazione prova colore.
Scegliere una preimpostazione prova colore	Dalla casella di riepilogo **Preimpostazione prova colore**, scegliere una preimpostazione.
Eliminare una preimpostazione prova colore	Fare clic sul pulsante **Elimina**.

La precisione della simulazione dipende da diversi fattori, come la qualità del monitor, i profili colore di quest'ultimo, il dispositivo di output e l'illuminazione nell'area di lavoro.

Per esportare una prova video

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Impostazioni Prova colore**.
2. Nella finestra mobile **Impostazioni prova colore**, fare clic sul pulsante **Esporta prova video**.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Nella casella di riepilogo **Salva come tipo**, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **JPG - JPEG Bitmaps**
   - **PDF - Adobe Portable Document Format**
   - **TIF - TIFF Bitmap**
   - **CPT - immagine Corel PHOTO-PAINT**
5. Scegliere qualsiasi impostazione nella finestra di dialogo visualizzata.

Per stampare una prova

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Impostazioni Prova colore**.
2. Nella finestra mobile **Impostazioni prova colore**, fare clic sul pulsante **Stampa prova colore**.

Per attivare la prova video come preimpostazione

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza**.

3 Attivare la casella di controllo **Colori bozza per impostazione predefinita**.

Operazioni con le preimpostazioni di gestione colore

L'applicazione fornisce preimpostazioni di gestione colore, che sono impostazioni colore predefinite che vengono applicate ai documenti nuovi e non etichettati. Si può scegliere una preimpostazione di gestione colore adatta alla regione geografica nella quale è stato creato un documento oppure alla posizione dell'output finale.

È inoltre possibile creare delle preimpostazioni personalizzate che consentono di mantenere le proprie selezioni nella finestra di dialogo **Impostazioni predefinite Gestione colore** e di riutilizzarle in altri documenti. Qualora la preimpostazione non sia più necessaria, la si potrà rimuovere.

Per scegliere una preimpostazione di gestione colore per documenti nuovi

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.

2 Scegliere una delle preimpostazioni di gestione colore dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni**:
- **Generale (Nord America)**: ideale per formati che verranno utilizzati nel Nord America in più tipi di output.
- **Generale (Europa)**: ideale per disegni che verranno utilizzati in Europa in più tipi di output.
- **Prestampa (Europa)**: ideale per disegni che verranno stampati in Europa da provider di servizi di stampa
- **Europa (Web)**: ideale per disegni Web che sono stati creati in Europa
- **Generale (Giappone)**: ideale per disegni che verranno utilizzati in Giappone in più tipi di output
- **Prestampa (Giappone)**: ideale per disegni che verranno stampati in Giappone da provider di servizi di stampa
- **Giappone (Web)**: ideale per disegni Web che sono stati creati in Giappone
- **Gestione coloreminima**: consente di mantenere i valori del colore RGB, CMYK e Scala di grigi originari quando si aprono, importano o incollano documenti.
- **Prestampa (Nord America)**: ideale per disegni che verranno stampati in Nord America da provider di servizi di stampa
- **Nord America (Web)**: ideale per disegni Web che sono stati creati in Nord America
- **Simula Gestione colore disattivata**: produce i risultati di conversione del colore della preimpostazione **Gestione colore disattivata**, disponibile nelle versioni precedenti di CorelDRAW
- **Simula**CorelDRAW Graphics Suite X4: visualizza i colori come compaiono in CorelDRAW Graphics Suite X4

Per aggiungere una preimpostazione di gestione colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.

2 Modificare qualsiasi impostazione di gestione colore.

3 Fare clic sul pulsante **Salva** accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazioni**.

4 Nella finestra di dialogo **Salva stile gestione colore**, digitare un nome nella casella **Salva stile come**.

Per eliminare una preimpostazione di gestione del colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.

2 Scegliere una preimpostazione dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni**.

3 Fare clic sul pulsante **Elimina**.

Operazioni con i criteri di gestione del colore

I criteri di gestione del colore determinano la modalità di gestione dei colori nei documenti che vengono aperti o con i quali si eseguono operazioni nell'applicazione. In CorelDRAW, è possibile impostare un criterio di gestione del colore per l'apertura dei documenti e un altro criterio per importare e incollare file e oggetti nel documento attivo.

Il criterio di gestione del colore per l'apertura dei file stabilisce quali profili colore RGB, CMYK e Scala di grigi vengono utilizzati in ciascun file da aprire. Per impostazione predefinita, l'applicazione utilizza i profili colore incorporati nel file. È inoltre possibile scegliere di assegnare al file i profili colore predefiniti o di convertirne i colori nei profili colore predefiniti.

Il criterio di gestione del colore per l'importazione e l'incollaggio dei file converte, per impostazione predefinita, i colori RGB e Scala di grigi dei file nei profili colore del documento, e assegna il profilo colore CMYK del documento ai file con modalità CMYK. È inoltre possibile scegliere di assegnare al file i profili colore del documento o convertire i colori del documento attivo nei profili colore che sono incorporati nel file.

I file che si decide di aprire o importare potrebbero avere profili colore mancanti o contenere profili colore che non corrispondono a quelli predefiniti. Per impostazione predefinita, l'applicazione non avverte della mancanza o della discordanza dei profili colore, ma attiva opzioni di gestione del colore che producono risultati validi. Tuttavia, se si preferisce mantenere il pieno controllo dei colori dei propri documenti, è possibile attivare le avvertenze.

Per impostare un criterio di gestione del colore per l'apertura di documenti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.
2. Nella sezione **Apri** dell'area **Criteri di gestione del colore**, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **RGB**.
   - **Utilizza profilo colore incorporato**: consente di mantenere il profilo colore RGB incorporato nel file. Si consiglia di utilizzare questa opzione poiché consente di mantenere l'aspetto del colore RGB originario ed i valori del colore RGB del documento.
   - **Assegna profilo colore predefinito**: consente di utilizzare il profilo colore RGB predefinito per definire i colori del documento. Vengono mantenuti i valori del colore RGB ma potrebbe cambiare l'aspetto dei colori.
   - **Converti in profilo colore predefinito**: consente di convertire i colori nel profilo colore RGB predefinito. L'aspetto dei colori RGB dei documenti verrà mantenuto, ma i loro valori potrebbero cambiare.
3. Dalla casella di riepilogo **CMYK** nell'area **Apri**, scegliere un'opzione per gestire i colori CMYK nei documenti. Le opzioni sono identiche a quelle disponibili per i colori RGB.
4. Dalla casella di riepilogo **Scala di grigi** nell'area **Apri**, scegliere un'opzione per gestire i colori scala di grigi nei documenti. Le opzioni sono identiche a quelle disponibili per i colori RGB.

Per impostare un criterio di gestione per l'importazione e l'incollaggio dei file

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.
2. Nella sezione **Importa e incolla** dell'area **Criteri di gestione del colore**, scegliere dalla casella di riepilogo **RGB** una delle seguenti opzioni:
   - **Converti in profilo colore del documento**: consente di convertire i colori RGB del file importato e incollato nel profilo colore RGB del documento attivo. Questa opzione viene utilizzata se il profilo colore del file importato non corrisponde a quello del documento.
   - **Assegna profilo colore del documento**: consente di assegnare il profilo colore RGB del documento al file importato o incollato. Verranno mantenuti i valori del colore RGB del file ma l'aspetto del colore potrebbe cambiare.
   - **Utilizza profilo colore incorporato**: consente di utilizzare il profilo colore RGB incorporato nel file, mantenendo i valori del colore RGB e l'aspetto del file importato o incollato. Permette anche di convertire i colori del documento nel profilo colore incorporato nel file importato e incollato.
3. Dalla casella di riepilogo **CMYK**, nell'area **Importa e incolla**, scegliere un'opzione per gestire i colori CMYK nei file importati e incollati. Le opzioni sono identiche a quelle disponibili per i colori RGB.
4. Dalla casella di riepilogo **Scala di grigi**, nell'area **Importa e incolla**, scegliere un'opzione per gestire i colori scala di grigi nei file importati e incollati. Le opzioni sono identiche a quelle disponibili per i colori RGB.

Per attivare i messaggi di avvertenza per la mancanza e la discordanza dei profili colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Gestione colore** ▸ **Impostazioni predefinite**.
2 Nell'area **Criteri di gestione del colore**, attivare una delle seguenti caselle di controllo nelle aree **Apri** e **Importa e incolla**:
   - **Avvertire della discordanza del profilo colore**
   - **Avvertire della mancanza del profilo colore**

Gestione dei colori durante l'apertura dei documenti

Il criterio di gestione del colore predefinito per l'apertura dei documenti consente di mantenere i colori in tutti i documenti etichettati che vengono aperti e consente anche di assegnare i profili colore predefiniti a documenti non etichettati.

Se in un documento aperto manca un profilo colore o se contiene profili colore non corrispondenti a quelli predefiniti dell'applicazione, CorelDRAW definisce opzioni di gestione del colore in base al criterio di gestione del colore. Se l'utente ha dimestichezza con la gestione del colore, può visualizzare le avvertenze relative alla mancanza o alla discordanza dei profili colore e scegliere diverse opzioni di gestione del colore. Per ulteriori informazioni su come attivare le avvertenze, consultare "Per attivare i messaggi di avvertenza per la mancanza e la discordanza dei profili colore" a pagina 320.

Apertura dei documenti con profili colore mancanti

Il documento in fase di apertura potrebbe supportare una o più modalità colore e, pertanto, potrebbe comportare la mancanza di uno o più profili colore. Per esempio, un documento CorelDRAW (CDR) o PDF potrebbe contenere tre tipi di oggetti: RGB, CMYK o scala di grigi. In un documento del genere, potrebbero quindi risultare fino a tre profili colore mancanti.

Quando si apre un documento che presenta un profilo colore mancante e quando sono state attivate le avvertenze per la mancanza dei profili colore, sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Assegna profilo colore**: consente di assegnare al documento un profilo colore. Questa opzione consente di mantenere i valori del colore, ma l'aspetto dei colori potrebbe cambiare. Se, per esempio, nel documento manca il profilo colore RGB, per impostazione predefinita verrà assegnato il profilo colore RGB predefinito dell'applicazione. I valori del colore RGB vengono mantenuti ma i colori RGB potrebbero non risultare come strutturati in origine. È inoltre possibile scegliere di assegnare un profilo colore diverso da quello predefinito dell'applicazione. Si consiglia di utilizzare questa opzione soltanto se si conosce lo spazio colore originale del documento e se è stato installato il profilo colore corrispondente.
- **Converti in profilo colore predefinito**: utilizzata insieme al comando **Assegna profilo colore**, questa opzione consente di convertire i colori dal profilo colore assegnato al profilo colore predefinito. I colori verranno visualizzati come nello spazio colore assegnato, ma i loro valori potrebbero cambiare.

Apertura dei documenti con profili colore discordanti

Quando un documento contiene un profilo colore non corrispondente a quello predefinito, è possibile scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Utilizza profilo colore incorporato**: questa opzione assicura il mantenimento dei valori di colore e la visualizzazione dei colori come previsti in origine.
- **Ignorare il profilo colore incorporato e utilizzare il profilo colore predefinito**: l'assegnazione del profilo colore predefinito manterrà i valori del colore ma potrebbe modificare l'aspetto dei colori.
- **Converti da profilo colore incorporato in profilo colore predefinito**: questa opzione consente di convertire i colori dal profilo colore incorporato al profilo colore predefinito. Viene mantenuto l'aspetto dei colori ma i suoi valori potrebbero cambiare. Si consiglia di utilizzare questa opzione se sono state già impostate opzioni di gestione del colore ideali per il proprio flusso di lavoro. Ad esempio, potrebbe essere stata creata grafica per il Web scegliendo sRGB come profilo colore predefinito dell'applicazione. Attivando questa opzione si garantisce che il documento utilizza lo spazio colore sRGB e che i colori del documento sono uniformi e adatti per il Web.

Apertura dei documenti con profili colore mancanti e discordanti

I documenti che supportano più modalità colore possono presentare profili colore mancanti e contemporaneamente contenere profili colore discordanti. Per esempio, un documento contenente oggetti RGB, scala di grigi e CMYK potrebbe avere un profilo RGB mancante e un profilo colore CMYK discordante. In questi casi, verranno visualizzate delle finestre di dialogo che mostrano le avvertenze e che includono opzioni per la mancanza e la discordanza di profili colore.

Gestione dei colori durante l'importazione e l'incollaggio di file

Il criterio del colore predefinito per l'importazione e l'incollaggio di file consente di convertire i colori dei file importati e incollati nel profilo colore del documento attivo. Se il profilo colore del file importato e incollato corrisponde al profilo colore del documento attivo, non verrà eseguita alcuna conversione. Per ulteriori informazioni sui criteri di gestione del colore, consultare "Operazioni con i criteri di gestione del colore" a pagina 319.

Tuttavia, si può scegliere di visualizzare avvertenze relative alla mancanza e alla discordanza di profili e impostare altre opzioni di gestione del colore. Per ulteriori informazioni su come visualizzare le avvertenze, consultare "Per attivare i messaggi di avvertenza per la mancanza e la discordanza dei profili colore" a pagina 320.

Importazione e incollaggio di file con profili colore mancanti

Se in un file sono assenti dei profili colore, è possibile assegnare profili colore specifici al file e convertire i suoi colori nei profili colore del documento. I valori di colore del file subiranno alcune modifiche.

Importazione e incollaggio di file con profili colore discordanti

Se un file contiene profili colore che non corrispondono al profilo colore del documento, sono disponibili le opzioni seguenti:

- **Ignorare il profilo colore incorporato e assegnare il profilo colore del documento**: i valori del colore vengono mantenuti ma l'aspetto dei colori potrebbe cambiare.
- **Convertire dal profilo colore incorporato al profilo colore del documento** (opzione predefinita): il colore del file importato viene convertito dallo spazio colore incorporato allo spazio colore del documento. Viene mantenuto l'aspetto dei colori ma i valori del colore potrebbero cambiare.
- **Convertire i colori del documento in profilo colore incorporato**: i colori del documento vengono convertiti nel profilo colore incorporato nel file importato. L'aspetto e i valori del colore del file importato o incollato verranno mantenuti.

Importazione e incollaggio di file con profili colore mancanti e discordanti

Alcuni file possono presentare profili colore mancanti e nello stesso tempo contenere profili colore discordanti. In questi casi, verranno visualizzate delle finestre di dialogo che offrono opzioni per la mancanza e la discordanza dei profili colore.

Gestione dei colori per la stampa

Per impostazione predefinita, quando si invia un documento alla stampante, CorelDRAW non esegue conversioni di colore. La stampante riceve i valori del colore e interpreta i colori. Tuttavia, se è presente un profilo colore associato alla stampante nel sistema operativo, CorelDRAW rileva il profilo colore e lo utilizza per convertire i colori del documento nello spazio colore della stampante.

Se si dispone di una stampante PostScript, è possibile far eseguire a CorelDRAW o alla stampante stessa qualsiasi conversione di colore necessaria. Quando CorelDRAW gestisce la conversione del colore, i colori del documento vengono convertiti dallo spazio colore assegnato a quello della stampante PostScript. Occorre disattivare nel driver della stampante la gestione colore. In caso contrario, durante la fase di stampa, i colori verranno gestiti sia dall'applicazione che dalla stampante: ciò comporterà una doppia correzione dei documenti e quindi variazioni di colore indesiderate.

Quando la stampante PostScript converte i colori del documento, occorre attivare nel driver della stampante la funzione di gestione del colore. In questo metodo avanzato, si possono utilizzare soltanto stampanti PostScript e motori RIP che supportano le conversioni dei colori della stampante. Nonostante questo aumenti le dimensioni del file, nel momento in cui si invia lo stesso lavoro di stampa a diversi provider di servizi di stampa, tale metodo presenta il vantaggio di assicurare l'uniformità dei colori.

Per ulteriori informazioni sulla riproduzione dei colori, consultare "Stampa di precisione dei colori" a pagina 556.

È possibile gestire i colori anche nei file PDF creati per la stampa commerciale. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF" a pagina 612.

Uso di un flusso di lavoro CMYK sicuro

Spesso, nei progetti si utilizzano valori di colore CMYK specifici. Per assicurare una riproduzione affidabile del colore, questi valori di colore CMYK possono essere ricavati da una raccolta di campioni colore. Mantenendo questi valori di colore CMYK in tutto il processo di stampa, si eviteranno conversioni di colore indesiderate e si garantirà il mantenimento della riproduzione dei colori secondo la visualizzazione del progetto originale. Un flusso di lavoro che mantiene i valori del colore CMYK prende il nome di flusso di lavoro CMYK "sicuro".

CorelDRAWsupporta un flusso di lavoro CMYK sicuro. Per impostazione predefinita, i valori del colore CMYK vengono mantenuti in qualsiasi documento che viene aperto, importato o incollato. Inoltre, durante la stampa dei documenti, i valori dei colori CMYK verranno mantenuti per impostazione predefinita.

In alcune circostanze, quando si aprono, importano o incollano documenti, si potrebbe voler ignorare il flusso di lavoro CMYK sicuro e mantenere l'aspetto dei colori CMYK. Questa opzione risulta utile se si desidera visualizzare su schermo i colori originali di un disegno, o visualizzare una copia stampata su una stampante desktop. Per mantenere l'aspetto dei colori CMYK, è possibile impostare i criteri di gestione del colore che convertono i colori CMYK in documenti che vengono aperti, importati o incollati. Quando si stampa su una stampante PostScript, è possibile convertire colori CMYK nel profilo colore della stampante disattivando la casella di controllo **Mantieni numeri CMYK** sulla pagina **Colore** della finestra di dialogo **Stampa**.

Gestione dei colori per la visualizzazione online

La gestione dei colori per la visualizzazione online può risultare ancora più complessa rispetto alla gestione dei colori da destinare alla stampa. I documenti e le immagini presenti sul Web vengono visualizzati su una vasta gamma di monitor, spesso non calibrati. Inoltre, la maggior parte dei browser Web non supporta la gestione del colore e ignora i profili colore incorporati nei file.

Quando si progettano documenti da destinare esclusivamente al Web, si consiglia di usare il profilo colore sRGb come profilo colore RGB del documento e di scegliere colori RGB. Se un documento contiene un profilo colore diverso, prima di salvarlo e utilizzarlo sul Web sarebbe opportuno convertirne i colori in sRGB.

Quando si crea un file PDF per la visualizzazione online, è possibile incorporare profili colore nel file per riprodurre i colori coerentemente in Adobe® Reader® e Adobe® Acrobat®. Per ulteriori informazioni, consultare "Per impostare le opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF" a pagina 612.

Quando si crea un documento nuovo destinato alla visualizzazione online, si può scegliere una preimpostazione che aiuterà ad ottenere risultati positivi nella visualizzazione dei colori. Per ulteriori informazioni, consultare "Per creare un disegno" a pagina 37. Inoltre, CorelDRAW offre preimpostazioni di gestione del colore per i documenti Web. Per informazioni su come scegliere una preimpostazione di gestione del colore, consultare "Per scegliere una preimpostazione di gestione colore per documenti nuovi" a pagina 318.

Effetti speciali

Uso delle lenti con gli oggetti 325
Aggiunta di effetti 3D agli oggetti 329

Uso delle lenti con gli oggetti

Le lenti contengono effetti creativi che permettono di variare l'aspetto di un oggetto senza di fatto modificarlo.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Applicazione di lenti" (pagina 325)
- "Modifica di lenti" (pagina 327)

Applicazione di lenti

Le lenti modificano l'aspetto dell'area dell'oggetto posta sotto alla lente stessa, ma non le proprietà effettive e gli attributi degli oggetti. È possibile applicare le lenti a qualsiasi oggetto vettoriale, come rettangoli, ellissi, tracciati chiusi o poligoni. Si può inoltre modificare l'aspetto del testo grafico e delle bitmap. Quando si applica una lente su un oggetto vettoriale, la lente stessa diviene un'immagine vettoriale. Analogamente, se si posiziona la lente su una bitmap, anche la lente diventerà una bitmap.

Una volta applicata la lente, è possibile copiarla e utilizzarla con un altro oggetto.

I tipi di lente applicati all'originale (a sinistra): (da sinistra a destra) Mappatura calore, Ingrandimento e Mappa colore personalizzata

Di seguito vengono elencati i tipi di lente che è possibile applicare agli oggetti.

Lente	Descrizione
Illuminazione	Permette di illuminare e scurire aree dell'oggetto e di impostare la percentuale di luminosità e oscurità
Aggiunta colore	Consente di simulare un modello di luce additivo. I colori degli oggetti situati sotto la lente vengono aggiunti al colore della lente come se si stessero mescolando colori di luce. Si può scegliere il colore e la quantità di colore da aggiungere.
Limitazione colore	Permette di visualizzare l'area di un oggetto con il solo colore nero, attraverso il quale viene visualizzato il colore della lente. Ad esempio, se si colloca una lente Limitazione colore verde su una bitmap, dall'area coperta dalla lente vengono esclusi tutti i colori ad eccezione del verde e del nero.
Mappa colore personalizzata	Permette di modificare tutti i colori dell'area dell'oggetto sotto alla lente trasformandola in un colore compreso tra due colori specificati. È possibile scegliere i colori iniziale e finale e la progressione tra tali colori. La progressione può seguire un percorso diretto o inverso attraverso lo spettro dei colori.
Grandangolo	Permette di distorcere, ingrandire o ridurre gli oggetti posti sotto alla lente, in base al valore percentuale specificato
Mappatura calore	Permette di creare l'effetto di un'immagine a infrarossi riproducendo i livelli di calore dei colori contenuti nelle aree dell'oggetto poste sotto alla lente
Inverti	Permette di modificare i colori sotto alla lente trasformandoli nei rispettivi colori complementari CMYK. I colori complementari sono colori opposti tra loro sulla ruota colori.
Ingrandimento	Permette di ingrandire un'area dell'oggetto della quantità specificata. La lente Ingrandimento sostituisce il riempimento originale dell'oggetto, facendolo apparire trasparente.
Scala di grigi tinta	Permette di modificare i colori delle aree dell'oggetto sotto alla lente nei rispettivi equivalenti della scala di grigi. Le lenti Scala di grigi tinta sono di particolare efficacia per la creazione di effetti seppia.
Trasparenza	Permette di conferire agli oggetti l'aspetto di pellicola tinta o vetro colorato
Struttura	Permette di visualizzate l'area dell'oggetto sotto alla lente con il colore di contorno o riempimento prescelto. Ad esempio, se si imposta il rosso per il contorno e il blu per il riempimento, tutte le aree sotto alla lente avranno contorni rossi e riempimenti blu.

Per applicare una lente

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Lente**.

3 Scegliere un tipo di lente dalla casella di riepilogo nella finestra mobile **Lente**.

4 Specificare le impostazioni desiderate.

Non è possibile applicare l'effetto lente direttamente a gruppi collegati quali gli oggetti a cui è stato applicato il contorno, l'estrusione, le ombre discendenti, il testo in paragrafi o quelli creati con lo strumento **Supporto artistico** .

Per visualizzare l'anteprima dei vari tipi di lenti in tempo reale senza applicarli automaticamente a un disegno, fare clic sul pulsante **Blocca**, quindi scegliere una lente e impostare l'anteprima. Una volta individuata la lente da utilizzare, fare clic sul pulsante**Applica** oppure fare ancora clic su **Blocca** per riprendere l'applicazione automatica delle lenti durante l'anteprima.

Per copiare una lente

1 Selezionare l'oggetto sul quale copiare la lente.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Copia effetto** ▸ **Lente da**.

3 Fare clic sull'oggetto da cui copiare la lente.

Modifica di lenti

È possibile modificare una lente per variare il modo in cui inciderà sull'area sottostante. Ad esempio, si può modificare il punto di vista di una lente, indicato da una X nella finestra di disegno, per visualizzare qualsiasi parte del disegno. Il punto di vista rappresenta il punto centrale del materiale visualizzato attraverso la lente. È possibile posizionare la lente in un punto qualsiasi della finestra di disegno, ma essa visualizzerà sempre l'area attorno al marcatore del punto di vista. Ad esempio, è possibile utilizzare il marcatore del punto di vista sulla lente Ingrandimento per ingrandire parte di una mappa.

Inoltre si può visualizzare una lente solo dove si sovrappone ad altri oggetti o allo sfondo. Di conseguenza, l'effetto lente non è visibile se la lente copre uno spazio vuoto (bianco) nella finestra di disegno.

Congelando la vista corrente di una lente è possibile spostarla senza modificare gli elementi visualizzati attraverso di essa. Inoltre, le modifiche apportate alle aree sotto alla lente non incidono sulla vista.

Per modificare una lente

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Lente**.

3 Attivare la casella di controllo **Punto di vista** nella finestra mobile **Lente**.
Per visualizzare una lente solo dove copre altri oggetti, attivare la casella di controllo **Rimuovi facciata**.

4 Fare clic su **Modifica** per visualizzare il marcatore del punto di vista.

5 Nella finestra di disegno, trascinare il marcatore del punto di vista nella nuova posizione.

6 Fare clic su **Fine**.
Per visualizzare la vista corrente di una lente, attivare la casella di controllo **Blocca**.

7 Fare clic su **Applica**.

La casella di controllo **Rimuovi facciata** non è disponibile per le lenti Grandangolo e Ingrandimento.

Aggiunta di effetti 3D agli oggetti

È possibile creare l'illusione della tridimensionalità (3D) negli oggetti usando gli effetti contorno, prospettiva, estrusione, smusso oppure ombra discendente.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Applicazione di contorni agli oggetti" (pagina 329)
- "Applicazione della prospettiva agli oggetti" (pagina 332)
- "Creazione di estrusioni" (pagina 333)
- "Creazione di effetti smusso" (pagina 337)
- "Creazione di ombre discendenti" (pagina 339)
- "Fusione di oggetti" (pagina 341)

Applicazione di contorni agli oggetti

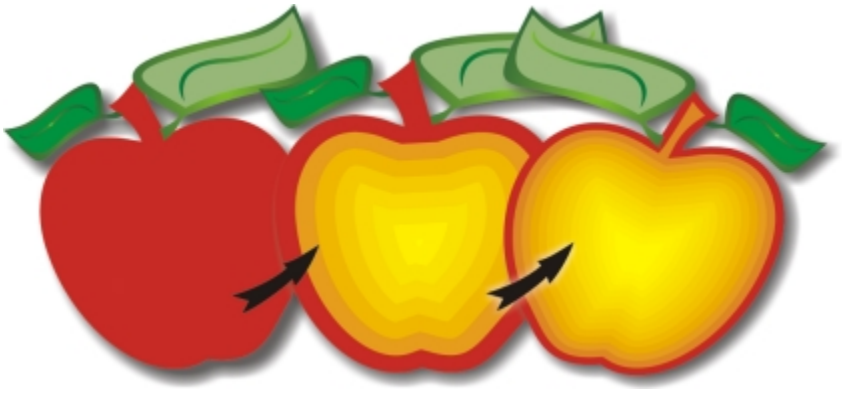
È possibile applicare un contorno a un oggetto per creare una serie di linee concentriche che si sviluppano verso l'interno o l'esterno dell'oggetto. CorelDRAW consente inoltre di impostare il numero e la distanza delle linee di contorno.

Oltre che per creare interessanti effetti 3D, i contorni possono essere usati per creare contorni tagliabili per dispositivi come plotter, cesellatrici e sistemi di taglio in vinile.

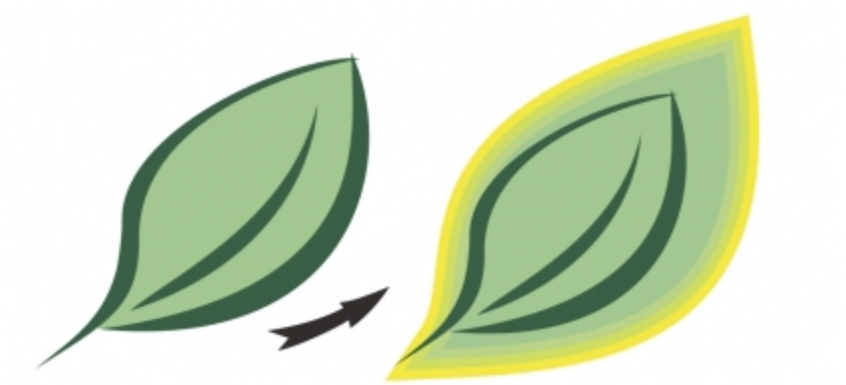
Dopo aver applicato un contorno a un oggetto, è possibile copiare o clonare le sue impostazioni su altri oggetti. Si possono modificare i colori di riempimento compresi tra le linee di contorno e quelli delle stesse linee di contorno. È inoltre possibile impostare una progressione cromatica nell'effetto contorno, ovvero una fusione progressiva dei colori. La progressione cromatica può seguire un tracciato in linea retta, in senso orario o antiorario attraverso la gamma di colori prescelta.

È possibile scegliere anche la modalità di visualizzazione degli angoli dei contorni. Ad esempio, è possibile utilizzare angoli smussati o appuntiti oppure smussare (squadrare) gli angoli dai contorni acuti.

È possibile separare un oggetto dalle sue linee di contorno.



All'oggetto qui sopra è stato applicato un contorno centrale. È possibile modificare sia il numero delle linee del contorno che la distanza tra le stesse.



All'oggetto qui sopra è stato applicato un contorno esterno. Il contorno esterno sporge dal bordo esterno dell'oggetto.

Per applicare un contorno a un oggetto

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Contorno** .

2 Fare clic su un oggetto o su un gruppo di oggetti, quindi trascinare il punto di controllo iniziale verso il centro per creare un contorno interno, oppure lontano dal centro per creare un contorno esterno.

3 Spostare il dispositivo di scorrimento per impostare il numero di passi di contorno.

Operazioni aggiuntive

Aggiungere linee di contorno al centro dell'oggetto selezionato	Fare clic sul pulsante **Al centro** .
Specificare il numero di linee del contorno	Fare clic sul pulsante **Contorno interno** o **Contorno esterno** della barra delle proprietà e digitare un valore nella casella **Contorno - Passaggi** della barra delle proprietà.
Specificare la distanza tra le linee del contorno	Digitare un valore nella casella **Contorno - Distanza** della barra proprietà.
Accelerare la progressione della linea del contorno	Fare clic sul pulsante **Accelerazione dell'oggetto e del colore** della barra delle proprietà e regolare il dispositivo di scorrimento dell'oggetto.
Utilizzare angoli dai contorni acuti	Fare clic sul pulsante **Angoli acuti** .

Operazioni aggiuntive

Utilizzare angoli dai contorni arrotondati	Fare clic sul pulsante **Angoli smussati**. L'effetto di questo comando è più chiaro con i contorni esterni.
Utilizzare angoli dai contorni smussati	Fare clic sul pulsante **Smusso angoli**.

È possibile creare contorni facendo clic su **Effetti** ▸ **Contorno** e specificando le impostazioni desiderate nella finestra mobile **Contorno**.

Per copiare o clonare un contorno

1. Selezionare l'oggetto a cui applicare l'effetto contorno.
2. Fare clic su **Effetti** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Copia effetto** ▸ **Contorno da**
   - **Clona effetto** ▸ **Contorno da**
3. Fare clic sull'oggetto di cui si desidera copiare o clonare l'effetto contorno.

Per copiare un contorno è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per impostare il colore di riempimento per un oggetto contorno

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Contorno**.
2. Selezionare un oggetto contorno.
3. Aprire il selettore **Colore di riempimento** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su un colore.
   Se non è possibile applicare il colore di riempimento, accertarsi che l'opzione **Colore di riempimento** sia abilitata nella barra di stato.

   Se l'oggetto originale contiene un riempimento sfumato, viene visualizzato un secondo selettore colore.

È possibile accelerare la progressione cromatica del riempimento facendo clic sul pulsante **Accelerazione dell'oggetto e del colore** della barra proprietà.

È possibile modificare il colore centrale del contorno trascinando un colore dalla tavolozza colore alla maniglia di riempimento finale.

Per definire un colore di contorno per l'oggetto contorno

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Contorno**.
2. Selezionare un oggetto contorno.
3. Aprire il selettore **Colorecontorno** della barra delle proprietà, quindi fare clic su un colore.

Per impostare la progressione di riempimento

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Contorno**.
2. Selezionare un oggetto contorno.
3. Fare clic sul pulsante **Colori contorno** nella barra delle proprietà e scegliere uno dei seguenti pulsanti:
   - **Colori contorno lineare**

- **Colori contorno senso orario**
- **Colori contorno senso antiorario**

Per separare un oggetto dalle sue linee di contorno

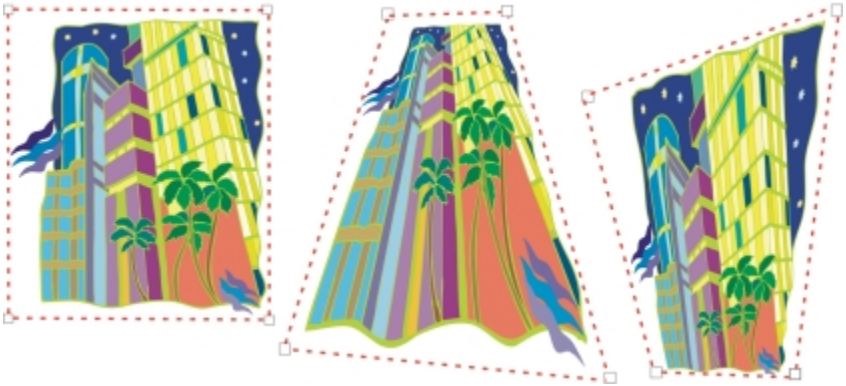
1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare un oggetto con contorni applicati.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Dividi gruppo contorno**.

Applicazione della prospettiva agli oggetti

È possibile creare un effetto prospettiva riducendo uno o due lati di un oggetto. Una volta applicato questo effetto, l'oggetto sembra ritirarsi dalla vista in una o due direzioni, creando pertanto una prospettiva a un punto oppure una prospettiva a due punti.

È possibile aggiungere gli effetti prospettiva a singoli oggetti o gruppi di oggetti. È anche possibile aggiungere un effetto prospettiva ai gruppi collegati, come i contorni, le fusioni e le estrusioni. Tuttavia, gli effetti prospettiva non possono essere aggiunti a testo in paragrafi, bitmap o simboli.



L'immagine grafica originale (a sinistra) con prospettive a un punto (al centro) e a due punti (a destra) applicate.

Dopo aver applicato un effetto prospettiva, è possibile copiarlo su altri oggetti di un disegno, modificarlo oppure rimuoverlo dall'oggetto.

Per applicare un effetto prospettiva

Operazione	
Applicare una prospettiva a due punti	Fare clic su **Effetti** ▸ **Aggiungi prospettiva**. Trascinare i nodi all'esterno della griglia per applicare l'effetto desiderato.

Per copiare l'effetto prospettiva di un oggetto

1 Selezionare un oggetto al quale applicare un effetto prospettiva.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Copia effetto** ▸ **Prospettiva da**.

3 Selezionare un oggetto dotato di un effetto prospettiva che si desidera copiare.

È anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce** per copiare un effetto prospettiva. Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per regolare la prospettiva

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**

2 Selezionare un oggetto con un effetto prospettiva.

3 Trascinare il nodo in una nuova posizione.

È anche possibile regolare la prospettiva trascinando uno o entrambi i punti di fuga.

Per rimuovere un effetto prospettiva da un oggetto

1 Selezionare un oggetto con un effetto prospettiva.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella prospettiva**.

Creazione di estrusioni

È possibile conferire agli oggetti un aspetto tridimensionale usando le estrusioni. È possibile creare estrusioni proiettando i punti da un oggetto e unendoli per produrre un'illusione di tridimensionalità. CorelDRAW consente inoltre di applicare un'estrusione vettoriale a un oggetto all'interno di un gruppo.

Dopo aver creato un'estrusione, si possono copiare o clonare i relativi attributi in un oggetto selezionato. La clonazione e la copia trasferiscono gli attributi dell'estrusione di un oggetto estruso su un altro. Tuttavia, le impostazioni dell'estrusione clonata non possono essere modificate indipendentemente da quella principale.

Inoltre, è possibile modificare una forma estrusa ruotandola e smussandone gli angoli.

CorelDRAW permette anche di rimuovere un'estrusione vettoriale.

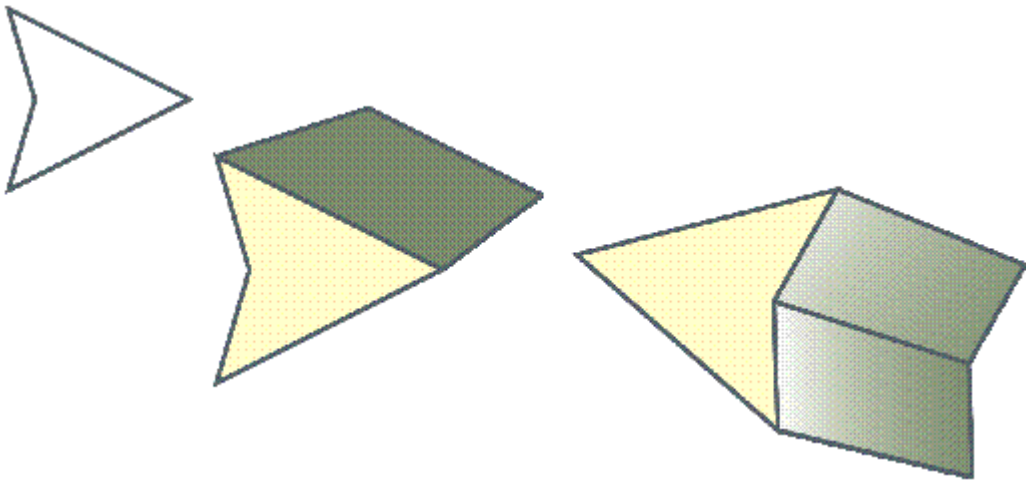
Smussi

Un altro modo per conferire a un oggetto un aspetto tridimensionale consiste nell'applicazione di un bordo smussato a un'estrusione. Gli smussi creano l'illusione che i bordi estrusi di un oggetto siano tagliati secondo una precisa angolazione. È possibile specificare l'angolo e la profondità dello smusso per controllarne l'effetto finale.

È possibile creare un effetto smusso senza estrudere l'oggetto. Per ulteriori informazioni, consultare "Creazione di effetti smusso" a pagina 337.

Riempimenti estrusi

È possibile applicare riempimenti a un'intera estrusione o soltanto alle superfici estruse. È possibile coprire ogni superficie individualmente con il riempimento oppure drappeggiare il riempimento in modo che copra l'intera estrusione senza interruzioni al motivo o alla texture.



Da sinistra a destra: forma semplice, forma con un riempimento estruso di colore uniforme, forma con un riempimento gradiente estruso e una rotazione applicata.

Illuminazione

Si possono migliorare gli effetti delle estrusioni applicando sorgenti luminose. È possibile aggiungere fino a tre sorgenti luminose che vengono proiettate verso l'oggetto estruso con intensità variabile. Qualora non si abbia più necessità delle sorgenti luminose, queste possono essere rimosse.

Punti di fuga

È possibile creare estrusioni vettoriali in cui le linee dell'estrusione convergono in un punto di fuga. Il punto di fuga di un'estrusione vettoriale può essere copiato su un altro oggetto in modo che entrambi sembrino ritirarsi verso lo stesso punto.

È inoltre possibile associare alle estrusioni punti di fuga diversi.

Estrusioni con diversi punti di fuga

Per creare un'estrusione

1. Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore**.
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Estrusione**.
3. Scegliere una preimpostazione dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni** nella barra delle proprietà.
4. Scegliere un tipo di estrusione dalla casella di riepilogo **Tipo di estrusione** nella barra delle proprietà.

   Per ripristinare l'estrusione, premere **Esc** prima di rilasciare il pulsante del mouse.

Inoltre, è possibile creare un'estrusione utilizzando la finestra mobile **Estrusione** (**Effetti** ▸ **Estrusione**).

Per copiare o clonare un'estrusione

1 Selezionare l'oggetto da estrudere.
2 Fare clic su **Effetti** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Copia effetto** ▸ **Estrusione da**
   - **Clona effetto** ▸ **Estrusione da**
3 Fare clic su un oggetto di cui si desidera copiare le proprietà di estrusione.

Per copiare un'estrusione è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce** . Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per modificare la forma di un'estrusione vettoriale

Operazione	Procedura
Ruotare un'estrusione	Selezionare un oggetto estruso. Fare clic sul pulsante **Rotazione estrusione** della barra proprietà. Trascinare l'estrusione nella direzione desiderata.
Modificare la direzione di un'estrusione.	Utilizzando lo strumento **Estrusione** , fare clic su un'estrusione. Fare clic sul punto di fuga e trascinare nella direzione desiderata.
Modificare la profondità di un'estrusione	Utilizzando lo strumento **Estrusione** , fare clic su un'estrusione. Trascinare il dispositivo di scorrimento sui punti di controllo interattivi del vettore.
Applicare uno smusso agli angoli di un rettangolo o di un quadrato estruso	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione** . Trascinare un nodo d'angolo lungo il contorno del rettangolo o del quadrato.

Per rimuovere un'estrusione vettoriale

1 Selezionare un oggetto estruso.
2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella estrusione**.

È possibile rimuovere un'estrusione vettoriale anche facendo clic sul pulsante **Cancella estrusione** della barra delle proprietà.

Per applicare riempimenti a un'estrusione

1 Selezionare un oggetto estruso con lo strumento **Estrusione** .
2 Fare clic sul pulsante **Colore estrusione** della barra delle proprietà.
3 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
   - **Usa riempimento oggetto** : applica il riempimento dell'oggetto all'estrusione

- **Usa colore uniforme** : applica un colore uniforme all'estrusione
- **Usa ombreggiatura colore** : applica un riempimento gradiente all'estrusione

È possibile applicare un modello o un riempimento texture continui attivando la casella di controllo **Riempimenti drappeggiati** prima di fare clic sul pulsante **Usa riempimento oggetto**.

Per applicare bordi smussati a un'estrusione

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Estrusione** .
2. Selezionare un oggetto estruso.
3. Fare clic sul pulsante **Smussi estrusione** della barra delle proprietà.
4. Attivare la casella di controllo **Usa smusso**.
5. Digitare un valore nella casella **Profondità smusso**.
6. Digitare un valore nella casella **Angolo smusso**.

È anche possibile impostare la profondità e l'angolo di smusso mediante la casella **Visualizza smusso interattivo** sotto la casella di controllo **Usa smusso**.

Per mostrare solo lo smusso e nascondere l'estrusione, attivare la casella di controllo **Mostra solo smusso**.

Per aggiungere una luce a un'estrusione

1. Selezionare un oggetto estruso.
2. Fare clic sul pulsante **Illuminazione estrusione** della barra delle proprietà.
3. Fare clic su uno o più dei tre pulsanti **Luce** .
   Nella finestra di anteprima le luci vengono indicate da cerchi numerati.
4. Posizionare le luci trascinando i cerchi numerati nella finestra **Anteprima intensità luce**.

Per creare ombreggiature più realistiche, attivare la casella di controllo **Usa intera gamma colori**.

Operazioni aggiuntive

Regolare l'intensità di una sorgente luminosa	Selezionare una sorgente luminosa nella finestra **Anteprima intensità luce**, quindi spostare il dispositivo di scorrimento **Intensità**.
Rimuovere una sorgente luminosa	Fare clic su un pulsante **Luce** attivo.

Per modificare il punto di fuga di un'estrusione

Operazione	Procedura
Bloccare un punto di fuga	Fare doppio clic su un oggetto estruso. Scegliere **Punto di fuga blocc. oggetto** o **Punto di fuga blocc. pagina** dalla casella di riepilogo **Proprietà punto di fuga** della barra proprietà.
Copiare un punto di fuga	Fare doppio clic sull'oggetto estruso di cui si desidera modificare il punto di fuga. Scegliere **Copia punto di fuga da...** dalla casella di riepilogo **Proprietà punto di fuga** della barra delle proprietà. Selezionare l'oggetto estruso con il punto di fuga da copiare.

Operazione	Procedura
Impostare un punto di fuga per due estrusioni	Fare doppio clic su un oggetto estruso. Scegliere **Punto di fuga condiviso** dalla casella di riepilogo **Proprietà punto di fuga** della barra proprietà. Selezionare l'oggetto estruso con il punto di fuga da condividere.

Creazione di effetti smusso

L'effetto smusso aggiunge profondità 3D a un oggetto di grafica o di testo facendo apparire i relativi bordi inclinati (tagliati su un angolo). Gli effetti smusso possono contenere sia tinte piatte sia colori in quadricromia (CMYK); ciò li rende ideali per la stampa.

È possibile rimuovere un effetto di smusso in qualsiasi momento.

Gli effetti di smusso possono essere applicati solo a oggetti vettoriali e a testo grafico, non a bitmap.

Stili di smusso

È possibile scegliere tra i seguenti stili di smusso:

- **Bordo sfumato**: crea superfici smussate che possono apparire sfumate in alcune aree
- **Rilievo**: rende l'oggetto simile a un rilievo

Da sinistra a destra: logo senza effetto Smusso, con effetto Bordo sfumato e con effetto Rilievo

Superfici smussate

È possibile controllare l'intensità dell'effetto smusso specificando la larghezza della superficie smussata.

Luce e colori

Un oggetto con un effetto smussato appare illuminato da luce ambiente bianca (circostante) e da un riflettore. La luce ambiente è caratterizzata da una lieve intensità e non può essere modificata. Per impostazione predefinita, la luce del riflettore è di colore bianco, ma è possibile modificarne il colore, l'intensità e la posizione. Modificando il colore del riflettore, è possibile influire sulle superfici smussate. Modificando l'intensità del riflettore, è possibile schiarire o scurire le superfici smussate. Modificando la posizione del riflettore, è possibile stabilire le superfici smussate illuminate.

È possibile modificare la posizione del riflettore specificando la relativa direzione e altitudine. La direzione consente di determinare la posizione della sorgente luminosa nel piano dell'oggetto (ad esempio, a sinistra o a destra dell'oggetto). L'altitudine consente di determinare a che altezza è posizionato il riflettore rispetto al piano dell'oggetto. Ad esempio, è possibile posizionare il flusso luminoso del riflettore orizzontalmente (altitudine di 0°) oppure direttamente sopra l'oggetto (altitudine di 90°).

È anche possibile modificare il colore delle superfici smussate in ombra specificando un colore ombra.

Per creare un effetto smusso Bordo sfumato

1 Selezionare un oggettochiuso e con riempimento applicato.
2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Smusso**.
3 Nella finestra mobile **Smusso**, scegliere **Bordo sfumato** dalla casella di riepilogo **Stile**.
4 Attivare una delle opzioni **Distanza smusso** riportate di seguito:
   • **Al centro**: crea delle superfici smussate che convergono al centro dell'oggetto
   • **Distanza**: specifica la larghezza delle superfici smussate. Digitare un valore nella casella **Distanza**.

Operazioni aggiuntive

Modificare il colore delle superfici smussate in ombra	Scegliere un colore dal selettore colore **Ombra**. Le superfici smussate vengono modificate in sfumature del colore ombra specificato.
Scegliere il colore del riflettore	Scegliere un colore dal selettore colore **Luce**.
Modificare l'intensità del riflettore	Spostare il dispositivo di scorrimento **Intensità**.
Specificare la posizione del riflettore	Spostare i seguenti dispositivi di scorrimento: • **Direzione** • **Altitudine** I valori di direzione variano da 0° a 360°; i valori di altitudine sono compresi tra 0° e 90°.

Gli effetti smusso possono essere applicati solo a testo grafico. È possibile convertire il testo del paragrafo in testo grafico, selezionando il testo con lo strumento **Puntatore**, quindi facendo clic su **Testo** ▸ **Converti in testo grafico**.

Impostando l'altitudine sul valore minimo (0°), il riflettore viene posizionato sul piano dell'oggetto. Impostando il valore di altitudine massimo (90°), il riflettore viene posizionato direttamente sopra l'oggetto.

L'effetto del colore ombra è molto più visibile quando il riflettore è posizionato vicino al piano dell'oggetto (valori di altitudine inferiori).

Quando si utilizza un valore di altitudine specifico, è possibile modificare la posizione del riflettore cambiando il valore di direzione. Ad esempio, ad un'altitudine di 45°, i valori di direzione riportati si seguito modificano la posizione del riflettore nel modo seguente:

- 45° posiziona il riflettore nella parte superiore destra.
- 135° posiziona il riflettore nella parte superiore sinistra.
- 225° posiziona il riflettore nella parte inferiore sinistra.
- 315° posiziona il riflettore nella parte inferiore destra.

Per creare un effetto Rilievo

1 Selezionare un oggettochiuso e con riempimento applicato.
2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Smusso**.
3 Nella finestra mobile **Smusso**, scegliere **Rilievo** dalla casella di riepilogo **Stile**.
4 Nella casella **Distanza**, digitare un valore basso.
5 Per modificare l'intensità del riflettore, spostare il dispositivo di scorrimento **Intensità**.
6 Per specificare la direzione del riflettore, spostare il dispositivo di scorrimento **Direzione**.
7 Fare clic su **Applica**.

Per creare un effetto smussato più pronunciato, digitare un valore superiore nella casella **Distanza**, quindi riapplicare l'effetto.

Operazioni aggiuntive

Scegliere un colore ombra	Scegliere un colore dal selettore colore **Ombra**.
Scegliere il colore del riflettore	Scegliere un colore dal selettore colore **Luce**.

È possibile ottenere l'effetto smusso Rilievo creando i duplicati dell'oggetto. I duplicati vengono spostati nelle direzioni opposte: uno verso la sorgente luminosa e l'altro lontano da questa. Il colore dell'oggetto duplicato, posizionato verso il riflettore, è una combinazione dei colori prodotti dal riflettore e dagli oggetti, e dipende dall'intensità della luce. Il colore dell'oggetto duplicato, posizionato lontano dal riflettore, è una combinazione al 50 per cento dei colori ombra e dei colori degli oggetti.

Il dispositivo di scorrimento **Altitudine** viene disattivato per lo stile Smusso rilievo.

Per rimuovere un effetto smusso

1 Selezionare un oggetto con un effetto smusso applicato.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella effetto**.

Creazione di ombre discendenti

Le ombre discendenti simulano la luce che cade su un oggetto da una delle cinque prospettive specifiche: piatta, da destra, da sinistra, dal basso e dall'alto. È possibile aggiungere ombre discendenti alla maggior parte degli oggetti o gruppi di oggetti, fra cui testo grafico, testo in paragrafi e immagini bitmap.

Le ombre discendenti create n CorelDRAW sono perfette per la stampa, ma non sono adatte per dispositivi come sistemi di taglio vinile e plotter. Per tali progetti sono necessarie ombre tagliabili. Per aggiungere un'ombra tagliabile a un oggetto, occorre duplicare l'oggetto, riempire il duplicato con un colore scuro, quindi posizionarlo dietro l'oggetto originale. Per informazioni sulla duplicazione di oggetti, consultare "Per duplicare un oggetto" a pagina 187.

Quando si aggiunge un'ombra discendente, si può modificarne la prospettiva e regolarne gli attributi quali colore, opacità, livello di sfumatura, angolo e morbidezza.

Ombra discendente applicata a un oggetto

L'effetto morbidezza permette di attenuare i bordi di un'ombra discendente.

Dopo aver creato un'ombra discendente, è possibile copiarla o clonarla sull'oggetto selezionato. Quando si copia un'ombra discendente, l'originale e la copia non sono collegati tra loro e possono essere modificati in modo indipendente. Mediante la clonazione, gli attributi dell'ombra discendente di un oggetto principale vengono applicati automaticamente al relativo clone.

Separando un'ombra discendente dal relativo oggetto, si acquisisce un maggior controllo sulla stessa ombra discendente. Ad esempio, è possibile modificare l'ombra discendente allo stesso modo di una trasparenza. Per informazioni sulla modifica di una trasparenza, consultare "Modifica della trasparenza degli oggetti" a pagina 291.

Come con le trasparenze, è possibile applicare una modalità di fusione a un'ombra discendente per verificare la fusione del colore dell'ombra discendente con il colore dell'oggetto sottostante. Per ulteriori informazioni sulle modalità di unione, consultare "Applicazione delle modalità di unione" a pagina 298.

È possibile rimuovere un'ombra discendente.

Per aggiungere un'ombra discendente

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ombra discendente** .
2. Fare clic su un oggetto.
3. Trascinare a partire dal centro o dal lato dell'oggetto sino a che l'ombra discendente assume le dimensioni desiderate.
4. Specificare gli attributi necessari nella barra proprietà.

Non è possibile aggiungere ombre discendenti a gruppi collegati quali oggetti a cui siano stati applicati fusione, contorno, estrusione e quelli creati con lo strumento **Supporto artistico** o altre ombre discendenti.

Per aggiungere un'ombra tagliabile

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Modifica** ▸ **Duplica**.
3. Fare clic su un colore scuro nella tavolozza colore.
4. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Ordina** ▸ **Dietro**, quindi sull'oggetto originale per posizionarvi dietro il duplicato.
5. Regolare la posizione del duplicato.

Per copiare o clonare un'ombra discendente

1. Selezionare l'oggetto su cui copiare o clonare un'ombra discendente.
2. Fare clic su **Effetti** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Copia effetto** ▸ **Ombra discendente da**

- **Clona effetto ▶ Ombra discendente da**

3 Fare clic sull'ombra discendente di un oggetto.

Per copiare un'ombra discendente è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per separare un'ombra discendente da un oggetto

1 Selezionare l'ombra discendente di un oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto ▶ Dividi gruppo ombra discendente**.

3 Trascinare l'ombra.

Per applicare una modalità unione a un'ombra discendente

1 Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Ombra discendente**.

2 Selezionare un oggetto con un'ombra discendente e scegliere una modalità unione dalla casella di riepilogo **Operazione trasparenza** sulla barra delle proprietà.

La modalità unione predefinita Moltiplica produce ombre discendenti realistiche.

Per rimuovere un'ombra discendente

1 Selezionare l'ombra discendente di un oggetto.

2 Fare clic su **Effetti ▶ Cancella ombra discendente**.

È possibile rimuovere un'ombra discendente da un oggetto anche facendo clic sul pulsante **Cancella ombra discendente** della barra proprietà.

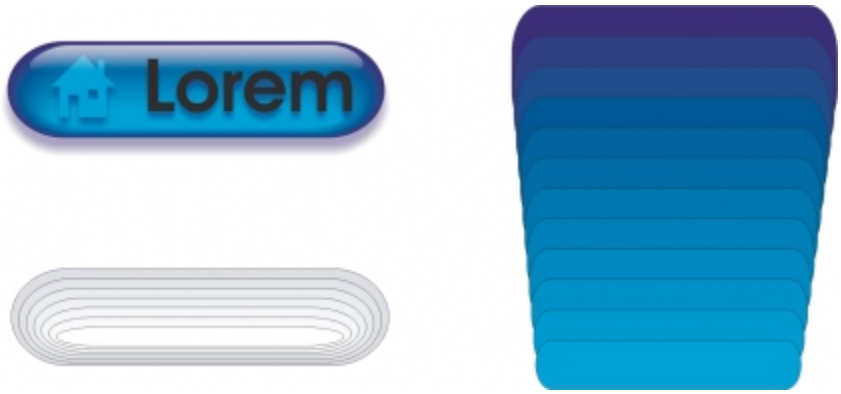
Fusione di oggetti

CorelDRAW permette di creare fusioni, quali fusioni in linea retta, fusioni lungo un tracciato e fusioni composte. Le fusioni vengono spesso utilizzate per creare ombre e luci realistiche negli oggetti.

Le luci e le ombre nell'oggetto a destra sono state create usando le fusioni.

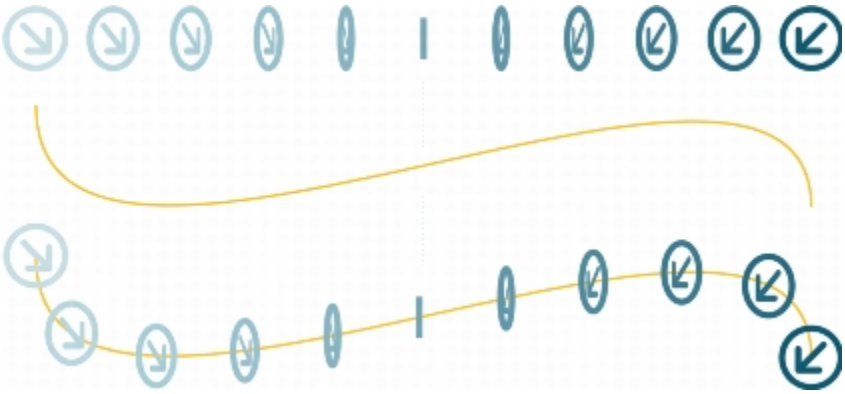
La fusione in linea retta visualizza una progressione nella forma e nelle dimensioni da un oggetto a un altro. I colori di contorno e riempimento degli oggetti intermedi si modificano in progressione lungo un tracciato in linea retta che percorre lo spettro dei colori. I contorni degli oggetti intermedi presentano progressioni graduali fra spessori e formati diversi.

Dopo aver creato una fusione, è possibile copiarne o clonarne le impostazioni su altri oggetti. Quando si copia una fusione, gli oggetti assumono tutte le impostazioni relative alla fusione, ad eccezione degli attributi dei contorni e riempimenti. Quando si esegue una clonazione, le modifiche apportate alla fusione originale (definita anche principale) sono applicate anche al clone.



Le fusioni in linea retta si possono utilizzare per creare elementi grafici con un aspetto simile al vetro. Il pulsante rollover (a sinistra) contiene una fusione di oggetti strettamente sovrapposti.

È possibile adattare gli oggetti lungo parte della forma di un tracciato o per la sua interezza e aggiungere uno o più oggetti a una fusione già esistente per creare una fusione composta.

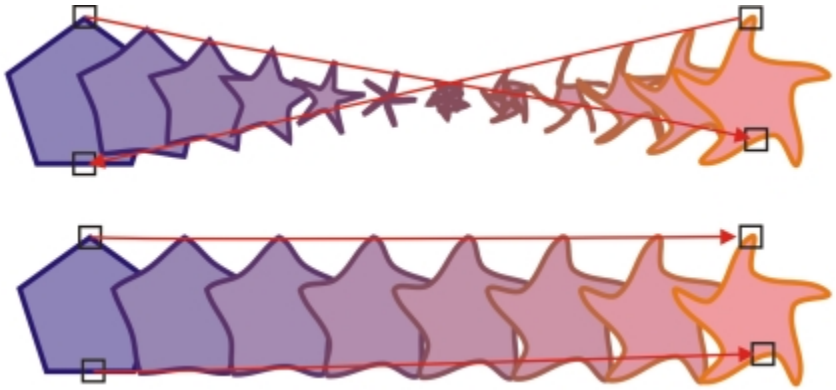


La fusione in linea retta (sopra) è adattata a un tracciato curvo (sotto).

È possibile modificare l'aspetto di una fusione regolando il numero e la spaziatura dei suoi oggetti intermedi, la progressione del colore della fusione, i nodi su cui la fusione viene mappata, il tracciato della fusione e gli oggetti iniziale e finale. È possibile fondere i componenti di una fusione composta o divisa per creare un singolo oggetto.

Questa fusione composta consiste di tre fusioni.

Le fusioni possono anche essere suddivise e rimosse.



Tramite la mappatura dei nodi è possibile controllare l'aspetto della fusione. I due nodi del poligono vengono convertiti nei nodi di una stella, mostrando una transizione più graduale (in basso).

Per fondere gli oggetti

Operazione	Procedura
Eseguire una fusione lungo una linea retta	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Fusione**. Selezionare il primo oggetto e trascinare sul secondo oggetto. Per ripristinare la fusione, premere **Esc** durante il trascinamento.
Eseguire la fusione di un oggetto lungo un tracciato a mano libera	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Fusione**. Selezionare il primo oggetto. Tenere premuto **Alt** e trascinare il puntatore per disegnare una linea verso il secondo oggetto.
Adattare una fusione a un tracciato	Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Fusione**. Fare clic sulla fusione. Fare clic sul pulsante **Proprietà tracciato** nella barra proprietà. Fare clic su **Nuovo tracciato**. Utilizzando la freccia curva, fare clic sul tracciato al quale adattare la fusione.
Estendere la fusione all'intero tracciato	Selezionare una fusione già adattata a un tracciato. Fare clic sul pulsante **Altre opzioni di fusione** nella barra delle proprietà e attivare la casella di controllo **Fondi lungo il tracciato**.

Operazione	Procedura
Creare una fusione composta	Con lo strumento **Fusione**, trascinare verso l'oggetto iniziale o finale di un'altra fusione.

Si possono anche fondere oggetti utilizzando la finestra mobile **Fusione** (**Effetti** ▸ **Fusione**).

Per copiare o clonare una fusione

1. Selezionare i due oggetti da fondere.
2. Fare clic su **Effetti** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Copia effetto** ▸ **Fusione da**.
   - **Clona effetto** ▸ **Fusione da**.
3. Selezionare la fusione di cui copiare o clonare gli attributi.

Non è possibile copiare o clonare una fusione composta.

Per copiare una fusione è anche possibile utilizzare lo strumento **Attributi contagocce** . Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare gli effetti da un oggetto a un altro" a pagina 197.

Per impostare il numero di oggetti intermedi di una fusione

1. Selezionare una fusione.
2. Digitare un valore nella casella **Oggetti fusione** della barra delle proprietà.
3. Premere **Invio**.

È possibile impostare tassi di accelerazione colore e oggetto facendo clic sul pulsante **Accelerazione colore e oggetto** nella barra delle proprietà e intervenendo sul dispositivo di scorrimento corrispondente.

Per impostare la distanza tra gli oggetti di una fusione adattata a un tracciato

1. Selezionare una fusione adattata a un tracciato.
2. Fare clic sul pulsante **Spaziatura fusione** della barra delle proprietà.
3. Digitare un valore nella casella **Oggetti fusione** della barra delle proprietà.
4. Premere **Invio**.

Se è stato usato il comando **Fondi lungo il tracciato**, il pulsante **Spaziatura fusione** non è disponibile.

È possibile impostare tassi di accelerazione colore e oggetto facendo clic sul pulsante **Accelerazione colore e oggetto** nella barra delle proprietà e intervenendo sul dispositivo di scorrimento corrispondente.

Per impostare la progressione del colore di una fusione

1. Selezionare una fusione.
2. Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Fusione diretta**
- **Fusione in senso orario**
- **Fusione in senso antiorario**

Non è possibile creare progressioni di colori usando oggetti di fusione con riempimenti bitmap, texture, motivi o PostScript.

Per impostare la velocità di trasformazione dei colori dal primo all'ultimo oggetto, fare clic sul pulsante **Accelerazione colore e oggetto** nella barra delle proprietà e spostare i dispositivi di scorrimento corrispondenti.

Per mappare i nodi di una fusione

1 Selezionare una fusione.

2 Fare clic sul pulsante **Altre opzioni di fusione** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su **Collega nodi**.

3 Fare clic su un nodo dell'oggetto iniziale e su un nodo dell'oggetto finale.

Per eseguire operazioni con gli oggetti iniziale e finale di una fusione

Operazione	Procedura
Selezionare l'oggetto iniziale o finale	Selezionare una fusione, fare clic sul pulsante **Oggetti iniziali e finali** nella barra delle proprietà e quindi su **Mostra inizio** o su **Mostra fine**.
Modificare l'oggetto iniziale o finale di una fusione	Selezionare una fusione, fare clic sul pulsante **Oggetti iniziali e finali** nella barra delle proprietà e quindi su **Nuovo inizio** o su **Nuova fine**. Fare clic sull'oggetto esterno alla fusione da utilizzare come oggetto iniziale o finale della fusione.
Fondere l'oggetto iniziale o finale di una fusione divisa o composta	Tenere premuto **Ctrl**, fare clic sull'oggetto intermedio di una fusione e fare clic su un oggetto iniziale o finale. Fare clic sul pulsante **Altre opzioni di fusione** nella barra delle proprietà. Se si è selezionato l'oggetto iniziale, selezionare il pulsante **Inizio fusione** . Se si è selezionato l'oggetto finale, selezionare il pulsante **Fine fusione** .

Per invertire la direzione della fusione, fare clic su **Oggetto** ▸ **Ordina** ▸ **Inverti ordine**.

Per modificare il tracciato di una fusione

1 Selezionare una fusione.

2 Fare clic sul pulsante **Proprietà tracciato** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su **Nuovo tracciato**.

3 Fare clic sul tracciato da utilizzare per la fusione.

Operazioni aggiuntive

Separare una fusione da un tracciato	Fare clic sul pulsante **Proprietà tracciato** nella barra delle proprietà, quindi fare clic su **Separa dal tracciato**.

Operazioni aggiuntive

Modificare il tracciato di una fusione a mano libera selezionata	Fare clic sul tracciato della fusione con lo strumento **Modellazione** e trascinare uno dei nodi del tracciato.

Per selezionare il tracciato di fusione, fare clic sul pulsante **Proprietà tracciato**, quindi fare clic su **Mostra tracciato**.

Per dividere una fusione

1. Selezionare una fusione.
2. Fare clic sul pulsante **Altre opzioni di fusione** nella barra delle proprietà.
3. Fare clic sul pulsante **Dividi**.
4. Fare clic sull'oggetto intermedio in corrispondenza del quale si desidera dividere la fusione.

Non è possibile dividere una fusione utilizzando l'oggetto intermedio immediatamente adiacente all'oggetto iniziale o finale.

Per rimuovere una fusione

1. Selezionare una fusione.
2. Fare clic su **Effetti** ▸ **Cancella fusione**.

È inoltre possibile rimuovere una fusione facendo clic sul pulsante **Cancella fusione** nella barra delle proprietà.

Testo

Aggiunta e modifica del testo 349
Formattazione del testo 373
Operazioni con il testo in lingue diverse 399
Gestione dei caratteri 405
Uso degli Strumenti di scrittura 413

Aggiunta e modifica del testo

CorelDRAW fornisce diversi metodi per aggiungere e modificare il testo. È possibile creare due tipi di oggetti di testo: testo grafico e testo in paragrafi. Il testo grafico è utile per l'aggiunta di una singola parola o di una breve riga di testo. Il testo in paragrafi è adatto per la creazione di documenti contenenti molto testo, come newsletter o brochure.

È possibile modificare la posizione e l'aspetto del testo. Ad esempio è possibile inserire testo su un tracciato, far scorrere il testo attorno agli oggetti oppure ruotarlo. È inoltre possibile formattare l'aspetto dei caratteri e dei paragrafi. Per ulteriori informazioni, consultare "Formattazione del testo" a pagina 373.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Importare e incollare testo" (pagina 349)
- "Aggiunta di testo grafico" (pagina 351)
- "Aggiunta del testo in paragrafi" (pagina 351)
- "Aggiunta di colonne a riquadri di testo" (pagina 355)
- "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" (pagina 356)
- "Allineamento del testo mediante la griglia di base" (pagina 359)
- "Selezione del testo" (pagina 360)
- "Ricerca, modifica e conversione del testo" (pagina 360)
- "Spostamento, rotazione e riflessione del testo" (pagina 362)
- "Spostamento del testo" (pagina 363)
- "Scorrimento del testo" (pagina 364)
- "Adattamento di testo a un tracciato" (pagina 365)
- "Inserimento di caratteri speciali, simboli e glifi" (pagina 367)
- "Incorporamento di elementi grafici" (pagina 370)
- "Operazioni con il vecchio testo" (pagina 371)

Importare e incollare testo

È possibile importare testo in un documento nuovo o esistente. Ciò consente di creare testo in un programma per l'elaborazione di testi, quindi di aggiungerlo a un documento CorelDRAW. CorelDRAW supporta i seguenti formati di file:

- Testo ANSI (TXT)
- File Microsoft Word Document (DOC)
- File di Microsoft Word Open XML Document (DOCX)
- File WordPerfect (WPD)

- File Rich Text Format (RTF)

Quando si importa o si incolla del testo, è possibile scegliere di mantenere o ignorare i caratteri e la formattazione. Se si sceglie di mantenere i caratteri, il testo importato o incollato manterrà il carattere originale. Se, invece, si sceglie di mantenere la formattazione, verranno mantenute le informazioni di formattazione, quali punti elenco e colonne. Se si sceglie di eliminare caratteri e formattazione, le proprietà del testo selezionato vengono applicate al testo importato o incollato. Se non viene selezionato del testo, invece, il carattere predefinito e le proprietà di formattazione vengono applicati al testo importato o incollato. Per ulteriori informazioni sull'importazione di file, consultare "Importazione di file" a pagina 599. Per ulteriori informazioni sul comando Incolla, consultare "Per incollare un oggetto in un disegno" a pagina 186.

filename.txt
w: 6,0 in, h: 2,7222 in
Fare clic e trascinare per ridimensionare.
Premere INVIO per centrare sulla pagina.
Per usare la posizione originale, premere la barra spaziatrice.

Il cursore di importazione del testo consente di inserire il testo nella pagina di disegno.

È possibile importare il testo in un riquadro di testo selezionato oppure, se non è stato selezionato un riquadro di testo, il testo importato viene automaticamente inserito in un nuovo riquadro di testo nella finestra del documento. Per impostazione predefinita le dimensioni dei riquadri di testo sono statiche a prescindere dalla quantità di testo aggiunta. Le parti del testo che non si adattano al riquadro rimangono nascoste e vengono visualizzate in rosso finché non si provvede ad allargare il riquadro o a collegarlo a un altro riquadro di testo. È possibile regolare le dimensioni del testo per adattarlo perfettamente al riquadro. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" a pagina 356.

Per importare il testo in un documento

1. Selezionare lo strumento **Testo** e posizionare il cursore nel riquadro di testo in cui si desidera importare il testo.
   Se il documento non presenta un riquadro di testo, ignorare il passaggio 1 e procedere con il passaggio 2.
2. Fare clic su **File** ▶ **Importa**.
3. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzato il file.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Nella finestra di dialogo **Importazione/Incollaggio testo**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Mantieni caratteri e formattazione**
   - **Mantieni solo la formattazione**
   - **Scarta caratteri e formattazione**

   Per applicare il nero CMYK al testo nero importato, attivare la casella di controllo **Forza nero CMYK**. Questa casella di controllo è disponibile quando si sceglie un'opzione che mantiene la formattazione del testo.
7. Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Posizionare il cursore di importazione nella pagina di disegno e fare clic.
   - Fare clic e trascinare sulla pagina di disegno per definire le dimensioni del riquadro di testo.
   - Premere la **barra spaziatrice** per posizionare il testo importato nella posizione predefinita.

Per ulteriori informazioni sull'importazione di formati di file specifici, consultare "Formati di file supportati" a pagina 621.

Per incollare il testo in un documento

1. Copiare o tagliare il testo.

2 Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.

3 Nella finestra di dialogo **Importazione/Incollaggio testo**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Mantieni caratteri e formattazione**
- **Mantieni solo la formattazione**
- **Scarta caratteri e formattazione**

Per applicare il nero CMYK al testo nero importato, attivare la casella di controllo **Forza nero CMYK**. Questa casella di controllo è disponibile quando si sceglie un'opzione che mantiene la formattazione del testo.

Se si sceglie di mantenere i caratteri, ma il testo che viene importato utilizza un carattere non installato sul computer, il sistema di corrispondenza caratteri PANOSE procederà a sostituirlo automaticamente. Per ulteriori informazioni, consultare "Sostituzione di caratteri" a pagina 405.

È inoltre possibile impostare le opzioni di sillabazione per il testo importato. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di sillabazione, consultare "Per creare una definizione personalizzata per la sillabazione facoltativa" a pagina 395.

Per utilizzare le stesse opzioni di formattazione ad ogni importazione o incollaggio del testo, attivare la casella di controllo **Non mostrare nuovamente questa avvertenza**. Per riattivare l'avvertenza, fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, quindi su **Avvertenze** nell'elenco delle categorie **Area di lavoro** e attivare la casella di controllo **Incolla e importa testo**.

Aggiunta di testo grafico

Il testo grafico è utile per l'aggiunta di una singola parola o di brevi righe di testo, come titoli, a un documento. È possibile aggiungere una vasta gamma di effetti al testo grafico, come le ombre discendenti o un contorno.

Il testo grafico viene visualizzato in un perimetro di delimitazione nella finestra del documento

È possibile inserire testo grafico lungo tracciati chiusi o aperti oppure adattarlo a un tracciato. Per ulteriori informazioni, consultare "Adattamento di testo a un tracciato" a pagina 365.

Infine, è possibile assegnare collegamenti ipertestuali al testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Per assegnare al testo un collegamento ipertestuale" a pagina 591.

Per aggiungere testo grafico

- Selezionare lo strumento **Testo**, fare clic in un punto qualsiasi della pagina di disegno e digitare.

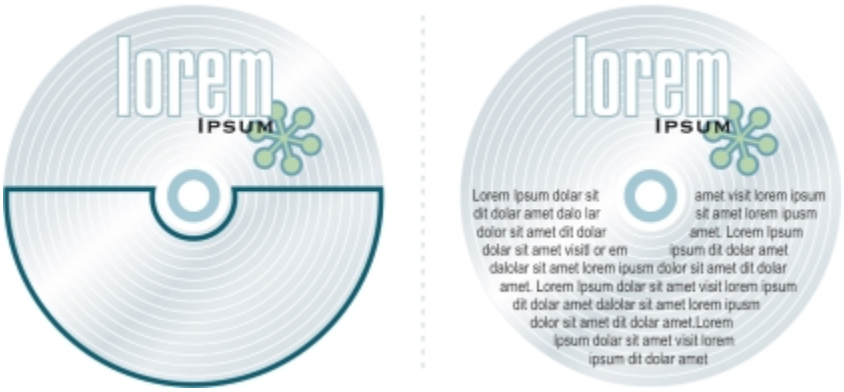
Per convertire il testo grafico in testo in paragrafi, selezionare il testo grafico con lo strumento **Puntatore**, quindi fare clic su **Testo** ▸ **Converti in testo in paragrafi**.

Aggiunta del testo in paragrafi

Per aggiungere del testo in paragrafi in un documento è possibile utilizzare i riquadri di testo. Il testo in paragrafi, noto anche come "testo in blocchi", è in genere riservato a blocchi di testo estesi con maggiori requisiti in termini di formattazione. Ad esempio è possibile utilizzare il testo in paragrafi quando si creano brochure, newsletter, cataloghi o altri documenti contenenti molto testo.

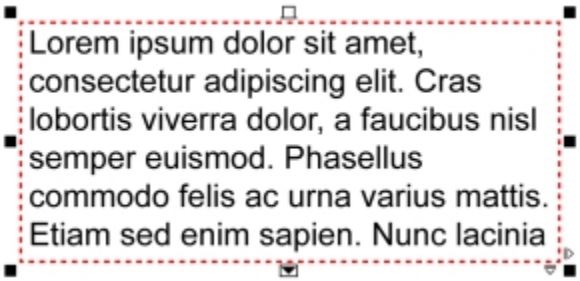
È possibile inserire un riquadro di testo direttamente nella finestra di disegno. È inoltre possibile inserire il testo all'interno di un oggetto grafico, in modo da aumentare il numero di forme diverse utilizzabili come riquadri di testo. È possibile creare un riquadro di testo da un oggetto chiuso, quindi digitare il testo all'interno del riquadro. È possibile separare il riquadro di testo dall'oggetto in qualsiasi momento in modo da poterli modificare indipendentemente. È possibile riconvertire un riquadro di testo in un oggetto.

Se si desidera visualizzare il layout del documento prima di aggiungere il contenuto finale, è possibile compilare i riquadri di testo con del testo segnaposto temporaneo. È inoltre possibile utilizzare del testo segnaposto personalizzato.


lorem
IPSUM
lorem
IPSUM
Lorem ipsum dolar sit dit dolar amet dalo lar dolor sit amet dit dolar dolar sit amet visit or em dalolar sit amet lorem ipusm dolor sit amet dit dolar amet. Lorem ipsum dolar sit amet visit lorem ipsum dit dolar amet dalolar sit amet lorem ipusm dolor sit amet dit dolar amet.Lorem ipsum dolar sit amet visit lorem ipsum dit dolar amet
amet visit lorem ipsum sit amet lorem ipusm amet. Lorem ipsum ipsum dit dolar amet

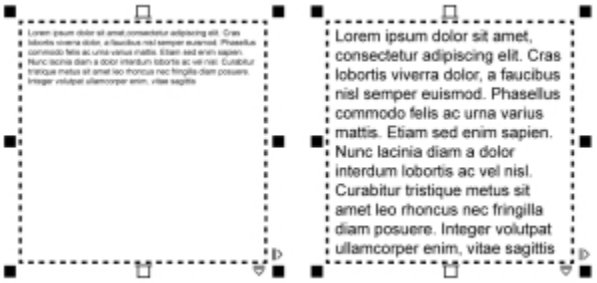
Testo in paragrafi inserito all'interno di un oggetto. È possibile rendere l'oggetto invisibile mediante la rimozione del contorno.

Per impostazione predefinita, i riquadri di testo in paragrafi hanno dimensioni fisse a prescindere dalla quantità di testo aggiunta. È possibile aumentare o diminuire le dimensioni del riquadro per adattare il testo al riquadro. Se si aggiunge una quantità di testo maggiore di quella consentita dal riquadro, il testo eccede il bordo inferiore destro del riquadro, ma rimane nascosto. Il riquadro diventa rosso per informare che è presente del testo nascosto. Per risolvere il problema del testo eccedente è possibile modificare manualmente le dimensioni del riquadro, regolare le dimensioni del testo, regolare la larghezza delle colonne oppure collegare il riquadro a un altro riquadro di testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" a pagina 356.


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras lobortis viverra dolor, a faucibus nisl semper euismod. Phasellus commodo felis ac urna varius mattis. Etiam sed enim sapien. Nunc lacinia

Il riquadro di testo diventa rosso per indicare che è presente del testo nascosto.

È possibile scegliere di regolare automaticamente le dimensioni in punti del testo per adattarlo perfettamente al riquadro. Se il testo supera le dimensioni del riquadro, CorelDRAW diminuisce automaticamente le dimensioni in punti; se il testo è poco, l'applicazione lo espande in modo che occupi tutto il riquadro.


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras lobortis viverra dolor, a faucibus nisl semper euismod. Phasellus commodo felis ac urna varius mattis. Etiam sed enim sapien. Nunc lacinia diam a dolor interdum lobortis ac vel nisl. Curabitur tristique metus sit amet leo rhoncus nec fringilla diam posuere. Integer volutpat ullamcorper enim, vitae sagittis

Le dimensioni in punti del testo all'interno del riquadro (a sinistra) sono state regolate automaticamente per adattarlo perfettamente al riquadro (a destra).

Inoltre è possibile modificare la formattazione dei riquadri di testo in paragrafi selezionati e di qualsiasi riquadro a cui sono collegati. Per informazioni, consultare "Per specificare le preferenze di formattazione per i riquadri di testo" a pagina 358. È inoltre possibile allineare il testo all'interno di un riquadro di testo mediante la griglia di base. Per ulteriori informazioni, consultare "Allineamento del testo mediante la griglia di base" a pagina 359.

Infine, è possibile assegnare collegamenti ipertestuali al testo in paragrafi. Per ulteriori informazioni, consultare "Per assegnare al testo un collegamento ipertestuale" a pagina 591. Per il testo asiatico è anche possibile modificare l'orientamento del testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Per scegliere l'orientamento del testo asiatico" a pagina 399.

Per aggiungere testo in paragrafi

1 Fare clic sullo strumento **Testo**.

2 Trascinare nella finestra di disegno per creare il riquadro di testo in paragrafi.

3 Digitare il testo all'interno del riquadro.

Operazioni aggiuntive

Impostare la larghezza di colonna a cui deve essere regolato automaticamente il riquadro per adattarlo al testo	Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro. Nell'area **Riquadro**, fare clic sul pulsante **Colonne**. Nella finestra di dialogo **Impostazioni colonna**, attivare l'opzione **Regola automaticamente la larghezza del riquadro**.
Applicare un colore di sfondo a un riquadro di testo	Aprire il selettore colore **Colore di sfondo** e fare clic su un colore.

Un riquadro di testo rosso indica che il testo supera le dimensioni del riquadro. Per risolvere il problema del testo eccedente è modificare manualmente le dimensioni del riquadro, regolare le dimensioni del testo oppure collegare il riquadro a un altro riquadro di testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" a pagina 356. Per risolvere il problema del testo eccedente è anche possibile fare clic su **Testo** ▸ **Riquadro testo in paragrafi** ▸ **Adatta testo al riquadro**.

È possibile utilizzare lo strumento **Puntatore** per regolare la dimensione di un riquadro di testo in paragrafi. Fare clic sul riquadro di testo e trascinare una delle maniglie di selezione.

Per creare un riquadro da un oggetto

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic sull'oggetto in cui si desidera inserire un riquadro di testo.
- Selezionare lo strumento di disegno e disegnare una forma chiusa.

2 Selezionare l'oggetto e fare clic su **Testo** ▸ **Riquadro testo in paragrafi** ▸ **Crea riquadro di testo vuoto**.

Operazioni aggiuntive

Utilizzare lo strumento **Testo** per creare un riquadro di testo da un oggetto.	Fare clic sullo strumento **Testo** . Posizionare il puntatore sul contorno dell'oggetto e, quando il puntatore assume la forma di un punto di **inserimento** , fare clic. Digitare il testo all'interno del riquadro.
Utilizzare il menu di scelta rapida per creare un riquadro di testo da un oggetto	Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e scegliere **Tipo di riquadro** ▸ **Crea riquadro di testo vuoto**.
Utilizzare la barra degli strumenti **Formato** per creare un riquadro di testo da un oggetto.	Fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Formato**. Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic sull'oggetto in cui si desidera inserire un riquadro di testo. Fare clic sul pulsante **Riquadro di testo**.

Per riconvertire un riquadro di testo in un oggetto

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul riquadro di testo, scegliere **Tipo di riquadro** e fare clic su **Nessuno**.

Eventuali contenuti presenti nel riquadro vengono eliminati quando viene ripristinato l'oggetto regolare.

È inoltre possibile fare clic sul pulsante **Nessun riquadro** dalla barra degli strumenti **Formato**. Per aprire la barra degli strumenti **Formato**, fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Formato**.

Per separare un riquadro di testo da un oggetto

1 Fare clic sullo strumento **Puntatore** .

2 Selezionare l'oggetto che include il riquadro di testo.

3 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Dividi testo in paragrafi all'interno di un tracciato**.

Il riquadro di testo e l'oggetto possono ora essere spostati o modificati separatamente.

Quando si separa un riquadro di testo da alcuni oggetti, come elissi o stelle, il testo non mantiene la forma dell'oggetto. Il testo viene invece inserito in un normale riquadro rettangolare.

Per inserire del testo segnaposto

1 Selezionare un riquadro di testo vuoto.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Riquadri testo in paragrafi** ▸ **Inserisci testo segnaposto**.

Per personalizzare il testo segnaposto è possibile creare del testo in in un programma di elaborazione di testi o in un'applicazione di testo e salvare il documento come placeholder.rtf. Sarà quindi necessario memorizzare il file nella seguente cartella **Utenti**: **Documenti\Corel\Corel Content**. Al successivo avvio dell'applicazione, il testo segnaposto personalizzato viene inserito nel riquadro di testo. Tuttavia, se il file viene salvato con un nome file non corretto o nella cartella sbagliata, nel riquadro di testo verrà inserito il testo segnaposto Lorem ipsum.

Per inserire testo segnaposto in più riquadri è possibile fare clic sullo strumento **Puntatore**, selezionare i riquadri di testo tenendo premuto **Maiusc**, quindi fare clic su **Testo** ▸ **Riquadro testo in paragrafi** ▸ **Inserisci testo segnaposto**.

È inoltre possibile selezionare il riquadro di testo vuoto, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Inserisci testo segnaposto**.

Quando si inserisce testo segnaposto nel primo di riquadri collegati, questo riempie tutti i riquadri.

Per annullare l'inserimento del testo segnaposto è possibile fare clic su **Modifica** ▸ **Annulla inserimento testo segnaposto**.

Per regolare il testo in modo che occupi tutto il riquadro

1 Selezionare un riquadro di testo.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Riquadri testo in paragrafi:** ▸ **Adatta testo al riquadro**.

Se si sceglie di adattare il testo a un riquadro collegato ad altri riquadri, l'applicazione regola le dimensioni del testo in tutti i riquadri collegati. Per ulteriori informazioni sui riquadri di testo collegati, consultare "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" a pagina 356.

Aggiunta di colonne a riquadri di testo

È possibile disporre il testo in colonne. Le colonne sono utili per la realizzazione di progetti contenenti molto testo, come newsletter, riviste e giornali. È possibile creare colonne di larghezza e distanza uguali o variabili. È inoltre possibile applicare alle colonne il flusso del testo da destra a sinistra per il testo bidirezionale (bidi), come quello arabo ed ebraico (questa opzione è disponibile solo per alcune lingue).

Il testo nel riquadro (a sinistra) è stato disposto in due colonne (a destra).

Per aggiungere colonne a un riquadro di testo

1 Selezionare un riquadro di testo in paragrafi.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro.

4 Digitare un valore nella casella **Numero di colonne**.

Per ridimensionare le colonne del riquadro di testo

1 Fare clic sullo strumento **Testo** e selezionare un riquadro di testo con colonne.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Regolare manualmente la larghezza delle colonne e la spaziatura	Fare clic sullo strumento **Testo** . Trascinare una maniglia di selezione laterale della colonna.
Impostare una larghezza specifica delle colonne e della spaziatura	Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro. Fare clic sul pulsante **Colonne** e digitare i valori nelle caselle **Larghezza** o **Distanza**.
Creare automaticamente colonne di larghezza uguale	Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro. Fare clic sul pulsante **Colonne** e attivare la casella di controllo **Colonne di uguale larghezza**.

Per modificare il flusso del testo bidirezionale nelle colonne

1 Selezionare un riquadro di testo in paragrafi.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro.

4 Attivare la casella di controllo **Colonne da destra a sinistra**.

L'opzione **Colonne da destra a sinistra** è disponibile solo per le lingue bidirezionali, come l'ebraico e l'arabo. È necessario che sia installata anche la tastiera appropriata.

Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi

È possibile unire i riquadri di testo oppure dividerli in componenti secondari, come colonne, paragrafi, elenchi puntati, righe, parole e caratteri. Ogni volta che si divide un riquadro, i componenti secondari vengono posizionati in riquadri separati.

Collegando i riquadri di testo, è possibile far scorrere il testo eccedente di un riquadro in un altro. Quando si ridimensiona un riquadro collegato oppure si modificano le dimensioni del testo, la quantità di testo del riquadro successivo viene regolata automaticamente. È possibile collegare i riquadri di testo prima o dopo la digitazione del testo.

Non è possibile collegare il testo grafico. Tuttavia, è possibile collegare un riquadro di testo in paragrafi a un oggetto chiuso o aperto. Quando si collega un riquadro di testo a un oggetto aperto, ad esempio una linea, il testo scorre lungo il tracciato della linea. Quando si collega un riquadro di testo a un oggetto chiuso, ad esempio un rettangolo, viene inserito un riquadro di testo in modo che il testo scorra all'interno dell'oggetto. Se il testo supera il tracciato chiuso o aperto, è possibile collegarlo a un altro riquadro o oggetto. È inoltre possibile effettuare il collegamento a riquadri e oggetti esistenti su pagine diverse oppure creare un riquadro collegato nella stessa posizione in un'altra pagina.

Una volta collegati i riquadri di testo, è possibile far scorrere il testo da un oggetto o riquadro di testo a un altro. Quando si seleziona il riquadro di testo o l'oggetto, viene visualizzata una freccia blu che indica la direzione dello scorrimento. Queste frecce possono essere visualizzate o nascoste.

È possibile far scorrere il testo tra riquadri di testo e oggetti diversi mediante il collegamento del testo.

È possibile rimuovere i collegamenti tra più riquadri e tra i riquadri e gli oggetti. Se sono presenti solo due riquadri collegati e si rimuove il collegamento, il testo eccedente rimane nel secondo riquadro. Se si elimina un riquadro che fa parte di una serie di riquadri collegati, il flusso del testo viene reindirizzato nel riquadro o nell'oggetto successivo.

Per impostazione predefinita, la formattazione dei paragrafi, ad esempio colonne, capolettera e punti elenco, viene applicata solo ai riquadri di testo selezionati. Tuttavia, è possibile modificare le impostazioni in modo che la formattazione venga applicata a tutti i riquadri di testo collegati o a tutti i riquadri di testo selezionati e successivamente collegati. Ad esempio, se si applicano le colonne al testo in un riquadro, è possibile scegliere se applicarle al testo di tutti i riquadri collegati.

Per unire o separare i riquadri di testo in paragrafi

1 Selezionare un riquadro di testo.

Per unire i riquadri di testo, tenere premuto **Maiusc** e utilizzare lo strumento **Puntatore** per selezionare i riquadri di testo successivi.

2 Fare clic su **Oggetto**, quindi selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Unisci**
- **Dividi**

Non è possibile unire i riquadri di testo con involucri, testo adattato a un tracciato e riquadri collegati.

Se si seleziona per primo un riquadro di testo con colonne, anche nel riquadro unito saranno presenti le colonne.

Per collegare riquadri di testo in paragrafi e oggetti

1 Selezionare il riquadro di testo iniziale con lo strumento **Testo**.

2 Fare clic sulla scheda **Scorrimento testo** nella parte inferiore del riquadro di testo o dell'oggetto.

Se il riquadro di testo non è sufficiente per tutto il testo, la scheda contiene una freccia e il riquadro di testo diventa rosso.

3 Se il cursore si trasforma nel puntatore **Collega a**, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per collegare un riquadro o un oggetto sulla stessa pagina, fare clic sul riquadro di testo o sull'oggetto in cui far scorrere il testo.
- Per collegare un riquadro o un oggetto esistente su una pagina diversa, fare clic sulla scheda **Pagina** corrispondente nel document navigator, quindi fare clic sul riquadro di testo o sull'oggetto.
- Per creare un nuovo riquadro collegato in un'altra pagina, fare clic sulla scheda **Pagina** corrispondente nel document navigator e posizionarsi sopra l'area della pagina di disegno che corrisponde alla posizione del primo riquadro. Quando viene visualizzata un'anteprima del riquadro, fare clic per creare il riquadro collegato. Le dimensioni e la posizione del nuovo riquadro sono uguali a quelle del riquadro originale. Se si fa clic in un altro punto della pagina, viene creato un riquadro di testo con le dimensioni della pagina intera.

Se un riquadro di testo è collegato, la scheda **Scorrimento testo** cambia e viene visualizzata una freccia blu che indica la direzione dello scorrimento. Se il testo collegato si trova su un'altra pagina, vengono visualizzati il numero di pagine e una linea blu tratteggiata. Per nascondere o visualizzare questi indicatori, consultare "Per specificare le preferenze di formattazione per i riquadri di testo" a pagina 358.

Per collegare correttamente i riquadri di testo, è necessario assicurarsi che il ridimensionamento automatico dei riquadri sia disattivato. Per ulteriori informazioni, consultare "Per aggiungere testo in paragrafi" a pagina 353.

Per reindirizzare lo scorrimento del testo in un altro riquadro di testo o oggetto

1. Con lo strumento **Puntatore**, fare clic sulla scheda **Scorrimento testo** nella parte inferiore del riquadro o dell'oggetto contenente il flusso di testo che si desidera modificare.
2. Selezionare il nuovo riquadro o l'oggetto in cui deve continuare a scorrere il testo.

Per rimuovere i collegamenti tra i riquadri di testo o gli oggetti

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare i riquadri o gli oggetti collegati.
2. Fare clic su **Testo** ▸ **Riquadri testo in paragrafi** ▸ **Scollega**.

È possibile scollegare i riquadri collegati su pagine diverse solo se si trovano su pagine affiancate.

Per rimuovere i collegamenti è anche possibile fare clic su un riquadro di testo, selezionare **Oggetto** ▸ **Dividi il testo**.

Per specificare le preferenze di formattazione per i riquadri di testo

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Testo**, quindi fare clic su **Riquadro testo in paragrafi**.
   Per nascondere o visualizzare gli indicatori di scorrimento del testo, disattivare o attivare la casella di controllo **Mostra collegamento dei riquadri di testo**.
3. Nell'area **Durante la modica, applica la formattazione dei riquadri in paragrafi**, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **A tutti i riquadri collegati**: applica la formattazione dei paragrafi ai riquadri di testo selezionati e a tutti i riquadri di testo collegati.
   - **Solo i riquadri selezionati**: applica la formattazione dei paragrafi solo ai riquadri di testo selezionati.
   - **A riquadri selezionati e successivi**: applica la formattazione dei paragrafi ai riquadri di testo selezionati e ai riquadri di testo collegati successivamente.

Operazioni aggiuntive

Visualizzare e nascondere riquadri di testo	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, fare doppio clic su **Testo**, quindi selezionare **Riquadro testo in paragrafi** dall'elenco delle categorie **Area di lavoro**. Attivare la casella di riepilogo **Mostra i riquadri di testo**.
Attivare l'espansione e la riduzione automatica dei riquadri per adattarli al testo	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, fare doppio clic su **Testo**, quindi selezionare **Riquadro testo in paragrafi** dall'elenco delle categorie **Area di lavoro**. Attivare la casella di controllo **Espandi e riduci riquadri di testo in paragrafi per adattarli al testo**.
Assicurarsi che tutti i riquadri di testo siano compatibili con il Web	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, fare doppio clic su **Testo**, quindi selezionare **Riquadro testo in paragrafi** dall'elenco delle categorie

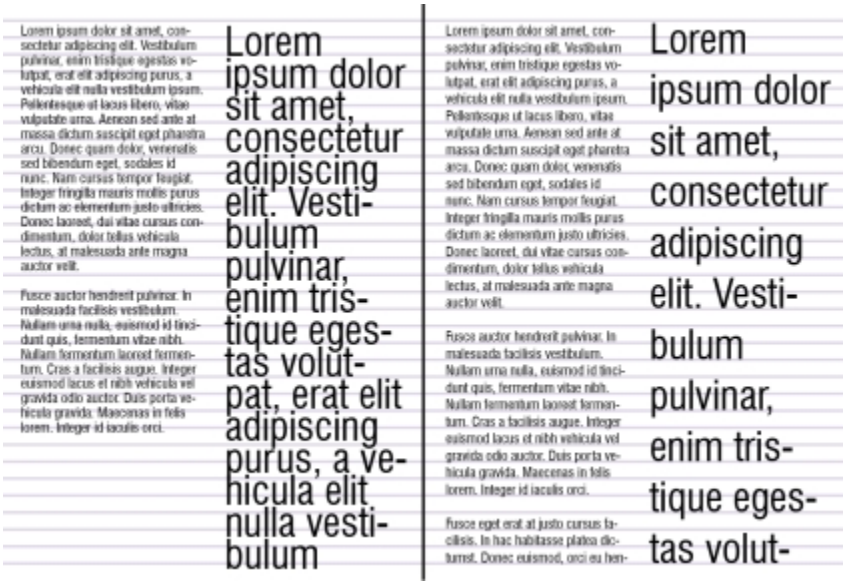
Operazioni aggiuntive

Area di lavoro. Attivare la casella di controllo **Rendi tutti i nuovi riquadri di testo in paragrafi compatibili con il Web**.

Allineamento del testo mediante la griglia di base

È possibile allineare il testo all'interno di un riquadro o in riquadri diversi mediante la griglia di base. Questo è utile ad esempio quando si desidera allineare due o più riquadri di testo contenenti caratteri, dimensioni di caratteri e spaziatura.

Tutti gli oggetti possono essere agganciati alla griglia di base; solo i riquadri di testo possono essere allineati alla griglia di base. L'aggancio viene attivato o disattivato per tutti gli oggetti (è un'impostazione della griglia). L'allineamento viene attivato o disattivato per i singoli riquadri (è un'impostazione del riquadro di testo). Per informazioni su come visualizzare o nascondere la griglia di base, attivare o disattivare l'aggancio, modificare il colore della griglia e impostare l'interlinea, consultare "Impostazione della griglia linea di base" a pagina 474.


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum

Le colonne di testo con caratteri e dimensione di caratteri diversi (a sinistra) vengono allineate mediante la griglia di base (a destra).

Quando si allinea il testo in paragrafi alla griglia di base, la spaziatura tra le righe viene regolata automaticamente in modo che le righe di testo siano disposte sulla griglia di base. Quando il testo viene allineato alla griglia di base, la spaziatura tra le righe viene controllata dalla griglia anziché dalle proprietà del testo precedentemente impostate. Per ulteriori informazioni sulla spaziatura tra le righe, consultare "Regolazione della spaziatura tra righe e paragrafi" a pagina 386.

È possibile impostare uno o più riquadri di testo da allineare alla griglia di base. Se questa opzione è attivata, il testo del riquadro viene allineato alla griglia di base quando parte o tutto il riquadro di testo si sovrappone alla pagina di disegno. Se il riquadro di testo viene spostato completamente all'esterno della pagina di disegno, il testo non viene più allineato alla griglia di base.

Se si allinea un riquadro di testo alla griglia di base e successivamente viene collegato a un altro riquadro, entrambi i riquadri vengono allineati alla griglia di base. Se si allinea uno dei riquadri già collegati alla griglia di base, viene allineato solo il riquadro selezionato. Per ulteriori informazioni sui riquadri di testo collegati, consultare "Unione e collegamento dei riquadri di testo in paragrafi" a pagina 356.

Per allineare un testo in paragrafi alla griglia di base

1 Fare clic su **Visualizza** ▸ **Griglia** ▸ **Griglia linea di base**.

2 Selezionare un riquadro di testo.

3 Fare clic su **Testo** ▸ **Allinea alla griglia di base**.

È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul riquadro di testo e scegliere **Allinea alla griglia di base**.

È possibile allineare più riquadri selezionati contemporaneamente.

Selezione del testo

CorelDRAW consente di selezionare il testo per modificare caratteri specifici oppure per modificare il testo stesso come oggetto. Ad esempio è possibile selezionare caratteri specifici di cui modificare il tipo carattere oppure un oggetto di testo, come un riquadro, per poterlo spostare, ridimensionare o ruotare.

Per selezionare un oggetto di testo

Operazione	Procedura
Selezionare il testo grafico	Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic sul testo grafico.
Selezionare un riquadro di testo	Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic sul riquadro di testo.

È possibile utilizzare lo strumento **Puntatore** per selezionare più oggetti di testo. Tenere premuto **Maiusc** e fare clic su ciascun oggetto di testo.

Per selezionare il testo per la modifica

Operazione	Procedura
Selezionare i caratteri specifici del testo grafico o del testo in paragrafi per la modifica	Fare clic e trascinare sul testo con lo strumento **Testo**.
Selezionare un riquadro di testo per la modifica	Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic sul riquadro di testo.

Ricerca, modifica e conversione del testo

È possibile trovare il testo all'interno di un documento e sostituirlo automaticamente. È inoltre possibile trovare caratteri speciali quali una lineetta o una sillabazione facoltativa. È possibile modificare il testo direttamente nella finestra di disegno o in una finestra di dialogo.

Sono disponibili altre opzioni di formattazione per il testo in paragrafi. Per applicare queste opzioni di formattazione al testo grafico, è prima necessario convertire il testo grafico in testo in paragrafi. Analogamente, è possibile applicare effetti speciali al testo in paragrafi convertendo il testo in testo grafico. La conversione del testo potrebbe comportare la perdita della formattazione.

È inoltre possibile convertire in curve sia il testo in paragrafi che il testo grafico. Trasformando i caratteri in linee o in oggetti curva, è possibile aggiungere, eliminare o spostare i nodi di un carattere per alterarne la forma. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di oggetti curva" a pagina 139.

Quando si converte il testo in curve, viene mantenuto l'aspetto del testo, compresi carattere, stile, posizione e rotazione dei caratteri, spaziatura e qualsiasi altra impostazione ed effetto del testo. Vengono convertiti in curve anche tutti gli oggetti di testo collegati. Se si converte in curve il testo in paragrafi di un riquadro a dimensioni fisse, l'eventuale testo eccedente verrà eliminato. Per ulteriori informazioni sull'inserimento di testo in un riquadro di testo, consultare "Formattazione del testo" a pagina 373.

Per trovare il testo

1 Fare clic su **Modifica** ▸ **Trova e sostituisci** ▸ **Trova testo**.

2 Digitare il testo da trovare nella casella **Trova**.

Per individuare la forma esatta del testo specificato, attivare la casella di controllo **Maiuscole/minuscole**.

3 Fare clic su **Trova successivo**.

Per cercare caratteri speciali, fare clic sulla freccia a destra della casella **Trova**, scegliere un carattere speciale e fare clic su **Trova successivo**.

Per trovare e sostituire il testo

1 Fare clic su **Modifica** ▸ **Trova e sostituisci** ▸ **Sostituisci testo**.

2 Digitare il testo da trovare nella casella **Trova**.

Per individuare la forma esatta del testo specificato, attivare la casella di controllo **Maiuscole/minuscole**.

Per individuare solo parole intere, attivare la casella di controllo **Trova solo parole intere**.

3 Digitare il testo sostitutivo nella casella **Sostituisci con**.

4 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Trova successivo**: trova la ricorrenza successiva del testo specificato nella casella **Trova**.
- **Sostituisci**: sostituisce la ricorrenza selezionata del testo specificato nella casella **Trova**. Se non sono state selezionate istanze del testo cercato, la funzione **Sostituisci** trova l'istanza successiva.
- **Sostituisci tutto**: sostituisce ogni ricorrenza del testo specificato nella casella **Trova**.

Per modificare il testo

1 Fare clic sullo strumento **Testo** .

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Modificare il testo grafico	Fare clic all'interno del testo grafico.
Modificare il testo in paragrafi	Fare clic all'interno del riquadro di testo.

Il testo convertito in curve non può essere modificato.

Per modificare il testo è anche possibile fare clic su **Testo** ▸ **Modifica testo** e apportare le modifiche al testo nella finestra di dialogo **Modifica testo**.

Per convertire il testo

Operazione	Procedura
Convertire testo in paragrafi in testo grafico	Selezionare il testo con lo strumento **Puntatore** e fare clic su **Testo** ▸ **Converti in testo grafico**.
Convertire testo grafico in testo in paragrafi	Selezionare il testo con lo strumento **Puntatore** e fare clic su **Testo** ▸ **Converti in testo in paragrafi**.

Operazione	Procedura
Convertire testo grafico o in paragrafi in curve	Selezionare il testo con lo strumento **Puntatore** e fare clic su **Disponi** ▸ **Converti in curve**.

Il testo in paragrafi non può essere convertito in testo grafico se si trova all'interno di un riquadro collegato o se sono stati applicati effetti speciali.

Per convertire il testo in curve è anche possibile fare clic sullo strumento **Puntatore**, fare clic con il pulsante destro del mouse sul testo e selezionare **Converti in curve**.

Spostamento, rotazione e riflessione del testo

È possibile spostare i caratteri del testo grafico e in paragrafi orizzontalmente o verticalmente oppure ruotarli per creare effetti interessanti. È possibile raddrizzare i caratteri nella loro posizione originale e riportare alla linea di base i caratteri spostati verticalmente. È inoltre possibile riflettere i caratteri del testo grafico e del testo in paragrafi.

Se si desidera regolare la posizione di un intero oggetto di testo adattato a un tracciato, come un cerchio o una linea a mano libera, consultare "Per regolare la posizione del testo adattato a un tracciato" a pagina 366.

Caratteri ruotati

Per spostare o ruotare un carattere

1. Con lo strumento **Testo**, selezionare il carattere o i caratteri.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

   Per visualizzare la finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetti**.
3. Fare clic sul pulsante a forma di freccia nella parte inferiore dell'area **Carattere** per visualizzare le opzioni aggiuntive.
4. Digitare un valore in una delle seguenti caselle:
   - **Spostamento orizzontale caratteri**: un valore positivo consente di spostare i caratteri verso destra, mentre un valore negativo verso sinistra.
   - **Spostamento verticale caratteri**: un valore positivo consente di spostare i caratteri verso l'alto, mentre un valore negativo verso il basso.
   - **Angolo carattere**: un valore positivo consente di ruotare i caratteri in senso antiorario, mentre un valore negativo in senso orario.

Per spostare o ruotare i caratteri è anche possibile utilizzare lo strumento **Modellazione**. Selezionare il nodo o i nodi dei caratteri e digitare i valori desiderati nella casella **Spostamento orizzontale caratteri**, **Spostamento verticale caratteri** o **Angolo carattere** nella barra delle proprietà.

Per raddrizzare un carattere spostato o ruotato

1. Con lo strumento **Testo** selezionare uno o più caratteri.
2. Fare clic su **Testo** ▸ **Raddrizza testo**.

Per riportare un carattere spostato in senso verticale alla linea di base

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sulla bandierina dello strumento **Modellazione**.
2. Fare clic sullo strumento **Modellazione**.
3. Selezionare l'oggetto di testo e il nodo a sinistra del carattere spostato.
4. Fare clic su **Testo** ▸ **Allinea alla base**.

Per riflettere il testo

1. Utilizzando lo strumento **Puntatore** , selezionare un oggetto di testo.
2. Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:
   - **Rifletti in orizzontale**: consente di riflettere i caratteri del testo da sinistra verso destra.
   - **Rifletti in verticale**: consente di riflettere i caratteri del testo da sinistra verso destra.

È inoltre possibile riflettere il testo tenendo premuto il tasto **Ctrl** e trascinando una maniglia di selezione verso il lato opposto dell'oggetto.

È inoltre possibile riflettere il testo adattato a un tracciato. Per ulteriori informazioni, consultare "Per riflettere il testo adattato a un tracciato" a pagina 367.

Da sinistra a destra: testo nella forma originale, riflesso verticalmente e riflesso orizzontalmente

Per riflettere il testo trascinando in diagonale

1. Utilizzando lo strumento **Testo**, selezionare il testo grafico o un riquadro di testo in paragrafi.
2. Trascinare una maniglia di selezione centrale sul testo passando oltre la maniglia d'angolo sul lato opposto.

Spostamento del testo

CorelDRAW offre diversi metodi per lo spostamento del testo. Se si seleziona del testo come oggetto, come un blocco di testo grafico o un riquadro di testo, è possibile spostarlo in una nuova posizione, come qualsiasi altro oggetto.

È inoltre possibile spostare una selezione di testo in paragrafi tra riquadri oppure spostare il testo grafico tra oggetti di testo grafico. Al contrario, è possibile spostare il testo in paragrafi in un oggetto di testo grafico o un testo grafico in un riquadro di testo in paragrafi.

Per spostare un oggetto di testo

1 Fare clic sullo strumento **Puntatore**.

2 Trascinare l'oggetto di testo nella nuova posizione della finestra di disegno.

Per spostare un selezione di testo

1 Fare clic sullo strumento **Testo**.

2 Selezionare il testo che si desidera spostare.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Spostare il testo all'interno dello stesso oggetto di testo	Trascinare il testo nella nuova posizione dell'oggetto di testo. Viene visualizzato il cursore di testo per indicare il punto di inserimento.
Spostare il testo in un altro oggetto di testo.	Trascinare il testo in un altro oggetto di testo. Viene visualizzato il cursore di testo per indicare il punto di inserimento.
Spostare o copiare il testo selezionato in un nuovo oggetto di testo	Con il pulsante destro del mouse trascinare il testo in una nuova posizione, rilasciare il pulsante del mouse e fare clic su **Copia** o **Sposta**.
Spostare liberamente un singolo carattere nella finestra di disegno	Fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare l'oggetto di testo e trascinare una maniglia di selezione del carattere nell'angolo inferiore sinistro del carattere.

Scorrimento del testo

Per modificare la forma del testo è possibile far scorrere il testo in paragrafi attorno a un oggetto, al testo grafico o a un riquadro di testo. È possibile far scorrere il testo utilizzando gli stili di scorrimento contorno o quadrato. Gli stili di scorrimento contorno seguono la curva dell'oggetto, mentre quelli quadrati seguono il riquadro di delimitazione dell'oggetto. È anche possibile regolare la quantità di spazio tra il testo in paragrafi e l'oggetto o il testo, nonché rimuovere qualsiasi stile di scorrimento del testo applicato in precedenza.

Lorem ipsum dolor sit met, onsectetuer iscing elit. Sed blandit scelerisque dolor. Duis vestibulum nulla. Vestibulum aliquam. Pellentese eu nisl. Entsque et
Lorem ipsum dolor sit met, onsectetuer iscing elit. Sed blandit scelerisque dolor. Duis vestibulum nulla. Vestibulum aliquam. Pellentese eu nisl.

Testo fatto scorrere attorno a un oggetto utilizzando lo stile di scorrimento contorno (a sinistra) e lo stile di scorrimento quadrato (a destra)

Per far scorrere il testo in paragrafi attorno a un oggetto, a un testo grafico o a un riquadro di testo

1 Selezionare l'oggetto o il testo attorno ai quali far scorrere il testo.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riepilogo** per visualizzare le opzioni di scorrimento.

4 Scegliere uno stile di scorrimento dalla casella di riepilogo **Testo in paragrafi intorno agli oggetti**.
Per regolare la quantità di spazio tra il testo fatto scorrere e l'oggetto o il testo, modificare il valore inserito nella casella **Distanza scorrimento testo**.

5 Fare clic sullo strumento **Testo** e trascinare sull'oggetto o sul testo per creare un riquadro di testo in paragrafi.

6 Digitare il testo nel riquadro di testo.

È possibile far scorrere un testo in paragrafi esistente attorno a un oggetto selezionato applicando uno stile di scorrimento intorno all'oggetto e trascinando il riquadro di testo sull'oggetto.

Per rimuovere uno stile di scorrimento del testo

1 Selezionare il testo a cui è stato applicato lo scorrimento o l'oggetto intorno al quale scorre il testo.

2 Fare clic **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riepilogo** per visualizzare le opzioni di scorrimento.

4 Scegliere **Nessuno** dalla casella di riepilogo **Avvolgi testo**.

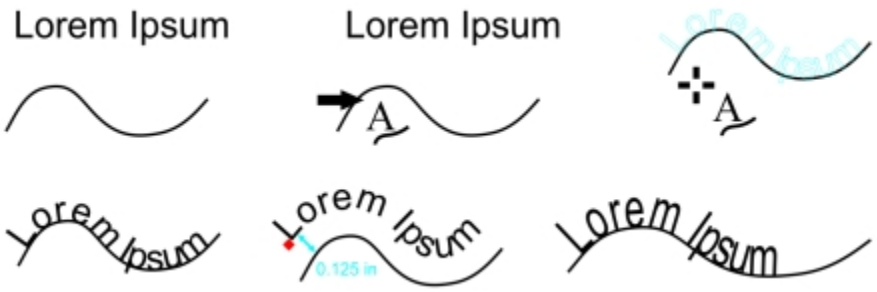
Adattamento di testo a un tracciato

È possibile aggiungere testo grafico lungo il tracciato di un oggetto aperto (ad esempio una linea) o di un oggetto chiuso (ad esempio un quadrato). È anche possibile adattare il testo esistente a un tracciato. Il testo in paragrafi di un riquadro può essere adattato solo a tracciati aperti.

Dopo avere inserito il testo su un tracciato, è possibile regolare la posizione del testo rispetto al tracciato. Ad esempio, è possibile riflettere il testo in senso orizzontale, verticale o in entrambe le direzioni. Mediante la spaziatura segni di graduazione, è possibile specificare la distanza esatta tra testo e tracciato.

CorelDRAW tratta il testo adattato a un tracciato come un unico oggetto, ma è sempre possibile separare il testo dall'oggetto qualora non si desideri che faccia più parte del tracciato. Quando si separa un testo da un tracciato a curve o chiuso, il testo mantiene la forma dell'oggetto a cui era stato precedentemente adattato. È inoltre possibile modificare le proprietà del testo e del tracciato indipendentemente.

Il testo riprende il suo aspetto originale se raddrizzato.



Testo e curva come oggetti separati (in alto a sinistra), scelta di un tracciato con il puntatore Testo sul tracciato (in alto al centro), allineamento del testo durante l'adattamento al tracciato (in alto a destra), testo adattato al tracciato (in basso a sinistra), risposta interattiva relativa alla distanza di spostamento (in basso al centro) e testo e curva allungati orizzontalmente del 200% (in basso a destra)

Per aggiungere testo lungo un tracciato

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare un tracciato.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Testo sul tracciato**.

Il cursore di testo viene inserito nel tracciato. Se il tracciato è aperto, il cursore di testo viene inserito all'inizio del tracciato. Se, invece, il tracciato è chiuso il cursore viene inserito al centro del tracciato.

3 Digitare lungo il tracciato.

Il testo non può essere aggiunto al tracciato di un altro oggetto di testo.

È inoltre possibile adattare il testo a un tracciato facendo clic sullo strumento **Testo** e spostando il puntatore su un tracciato. Quando il puntatore si trasforma nel puntatore **Adatta al tracciato**, fare clic nel punto iniziale del testo e digitare.

Per adattare il testo a un tracciato

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare un oggetto di testo.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Testo sul tracciato**.

Il puntatore si trasforma nel puntatore **Testo sul tracciato**. Spostando il puntatore sul tracciato, è possibile visualizzare l'anteprima del punto in cui verrà adattato il testo.

3 Fare clic su un tracciato.

Se il testo viene adattato a un tracciato chiuso, verrà centrato lungo il tracciato, mentre se viene adattato a un tracciato aperto scorre a partire dal punto di inserimento.

Il testo grafico può essere adattato a tracciati chiusi o aperti. Il testo in paragrafi può essere adattato solo a tracciati aperti.

Il testo non può essere adattato al tracciato di un altro oggetto di testo.

Per regolare la posizione del testo adattato a un tracciato

1 Con lo strumento **Puntatore**, selezionare il testo adattato a un tracciato.

2 Nella barra proprietà, scegliere un'impostazione da una delle seguenti caselle di riepilogo:

- **Orientamento del testo**: specifica come si fonde il testo per seguire il tracciato.
- **Distanza dal tracciato**: distanza tra il testo e il tracciato.
- **Distanza**: la posizione orizzontale del testo lungo il tracciato.

Operazioni aggiuntive

Utilizzare la spaziatura segni di graduazione per aumentare la distanza tra il tracciato e il testo con incrementi specifici.	Selezionare il testo. Sulla barra delle proprietà, fare clic su **Aggancio tacche**, attivare l'opzione **Aggancio tacche attivato**, quindi digitare un valore nella casella **Spaziatura segni di graduazione**. Il testo verrà così spostato rispetto al tracciato dell'incremento specificato nella casella **Spaziatura segni di graduazione**. Mentre si effettua lo spostamento, sotto il testo originale viene visualizzata la distanza dal tracciato.
Modificare la posizione orizzontale del testo adattato	Utilizzare lo strumento **Modellazione** per selezionare il testo e trascinare i nodi del carattere da riposizionare.
Spostare il testo adattato lungo o fuori dal tracciato	Utilizzare lo strumento **Puntatore** per trascinare il glifo rosso visualizzato accanto al testo.

Operazioni aggiuntive

Mentre si trascina il glifo lungo il tracciato, viene visualizzata un'anteprima del testo. Quando si trascina il glifo fuori dal tracciato, viene visualizzata la distanza tra l'anteprima del testo e il tracciato.

Per riflettere il testo adattato a un tracciato

1 Con lo strumento **Puntatore**, fare clic sul testo adattato a un tracciato.

2 Nella barra delle proprietà, fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Rifletti testo orizzontalmente**: consente di riflettere i caratteri del testo da sinistra verso destra.
- **Rifletti testo verticalmente**: consente di riflettere i caratteri del testo capovolti.

Per applicare una rotazione di 180° al testo adattato a un tracciato, fare clic sui pulsanti **Rifletti testo orizzontalmente** e **Rifletti testo verticalmente**.

È anche possibile riflettere i riquadri di testo grafico e testo in paragrafi. Per ulteriori informazioni, consultare "Per riflettere il testo" a pagina 363.

Per separare il testo da un tracciato

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare il tracciato e il testo adattato.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Dividi il testo**.

Per raddrizzare il testo

1 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare il tracciato e il testo adattato.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Dividi il testo**.

3 Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare il testo.

4 Fare clic su **Testo** ▸ **Raddrizza testo**.

Inserimento di caratteri speciali, simboli e glifi

Utilizzare la finestra mobile **Inserisci carattere** per trovare e inserire caratteri speciali, simboli e glifi (variazioni di caratteri singoli o combinazioni di caratteri) di caratteri OpenType.

Filtro

Tutti caratteri, simboli e glifi inclusi in un carattere vengono visualizzati per impostazione predefinita, ma è possibile filtrare sottogruppi di caratteri per visualizzare solo i caratteri desiderati. Ad esempio, è possibile visualizzare solo simboli di valuta o numeri oppure solo caratteri e simboli cirillici.

I caratteri inclusi in un tipo di carattere sono organizzati nelle seguenti categorie:

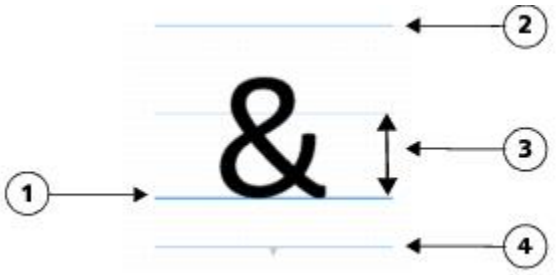
- **Comune**: include frecce, valuta, simboli matematici, numeri, segni di punteggiatura e separatori, nonché simboli CJK e segni di punteggiatura (utilizzati negli script asiatici)
- **Script**: include gli script supportati da tipo di carattere selezionato, ad esempio Latin, Greek, Cyrillic, Hiragana e Katakana, script Han, Arabic o Hebrew
- **OpenType**: include le funzioni OpenType fornite dal tipo di carattere selezionato, ad esempio legature standard, legature discrezionali, frazione, forme annotazione alternativa e altro ancora. Per ulteriori informazioni sulle funzioni OpenType, consultare "Utilizzo delle funzionalità OpenType" a pagina 380.

Tipi di carattere OpenType

La finestra mobile **Inserisci carattere** è ideale per la visualizzazione e l'applicazione delle funzioni OpenType fornite da tipi di carattere OpenType. Nella vista predefinita viene mostrato un elenco di caratteri in cui i glifi per i singoli caratteri appaiono raggruppati. In alternativa, è possibile visualizzare un elenco più lungo che mostra rapidamente i glifi disponibili.

Visualizzazione della posizione carattere

Ogni carattere selezionato viene visualizzato rispetto a un gruppo di righe blu che consentono di visualizzare l'anteprima della sua posizione in relazione alla riga di base del testo.



1) Riga di base del testo
2) Riga lettera ascendente
3) Altezza della x tipo di carattere
4) Riga lettera discendente

Ultimi caratteri speciali utilizzati

Utilizzare l'elenco degli ultimi caratteri speciali utilizzati per copiare caratteri utilizzati spesso. L'elenco mantiene gli attributi di tipo di carattere degli ultimi caratteri utilizzati ed eventuali funzioni OpenType applicate. È possibile gestire l'elenco rimuovendo i caratteri che non sono più necessari.

Per aggiungere un carattere speciale, simbolo o glifo

1. Mediante lo strumento **Testo**, fare clic nel punto in cui aggiungere il carattere speciale.
2. Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci carattere**.
3. Nella finestra mobile **Inserisci carattere**, scegliere un tipo di carattere dalla casella **Elenco caratteri**.
4. Fare doppio clic su un carattere nell'elenco **Glifo e carattere**.
   Se il carattere desiderato non esiste, aprire la casella di riepilogo **Filtro carattere** e attivare la casella di controllo **Tutti i caratteri**.

Operazioni aggiuntive

Trascinare un carattere	Selezionare lo strumento **Puntatore** e trascinare un carattere nella finestra del documento.
Copiare un carattere	Fare clic su un carattere nell'elenco **Glifo e carattere** e scegliere **Copia**.
Visualizzare le informazioni relative a un carattere selezionato	Fare clic sul pulsante freccia nella parte inferiore dell'elenco **Glifo e carattere** per visualizzare uno dei seguenti attributi applicabili: nome carattere, ID, numero Unicode, tasto di scelta rapida per l'inserimento del carattere, il nome della funzione OpenType e la lingua per i glifi che possono essere visualizzati correttamente solo in una lingua specifica.
Aumentare e ridurre lo zoom	Spostare il dispositivo di scorrimento **Zoom**.

Operazioni aggiuntive

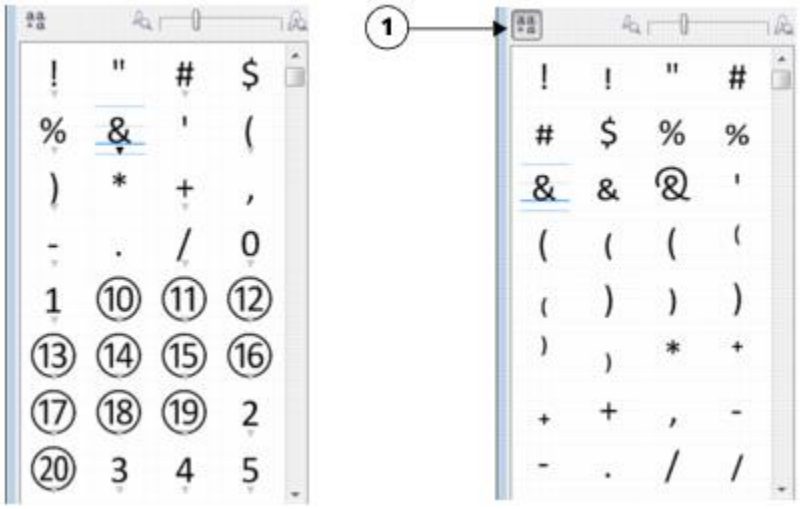
	Per eseguire lo zoom avanti e indietro in incrementi preimpostati, fare clic sui pulsanti di zoom a destra e a sinistra del dispositivo di scorrimento **Zoom**.
Passare a un carattere speciale utilizzando un codice Alt code	Fare clic nell'elenco **Glifo e carattere**, tenere premuto il tasto **Alt**, quindi digitare il codice Alt relativo al carattere desiderato.
Passare a un carattere	Premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

Per filtrare caratteri speciali, simboli e glifi

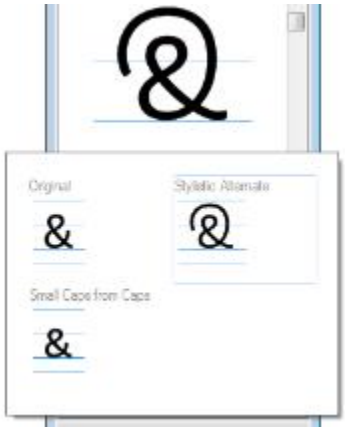
1. Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci carattere**.
2. Nella finestra mobile **Inserisci carattere**, scegliere un tipo di carattere dalla casella **Elenco caratteri**.
3. Aprire la casella di riepilogo **Filtro carattere** e attivare le caselle di controllo per i sottogruppi di caratteri da visualizzare.
4. Fare clic su **Chiudi**.

Per visualizzare glifi per le funzioni OpenType

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci carattere**.
2. Nella finestra mobile **Inserisci carattere**, scegliere un tipo di carattere OpenType dalla casella **Elenco caratteri**.
3. Aprire la casella di riepilogo **Filtro carattere** e nell'area **OpenType** attivare le caselle di controllo per le funzioni OpenType disponibili.
4. Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Per visualizzare un elenco che include glifi raggruppati, accertarsi che il pulsante **Mostra tutti i glifi** non appaia premuto. Per visualizzare tutti i glifi in un gruppo, fare clic su un carattere, quindi scegliere l'indicatore di funzione OpenType. Fare clic sul glifo da visualizzare nell'elenco **Glifo e carattere**.
   - Per visualizzare un elenco che include tutti i glifi disponibili, fare clic sul pulsante **Mostra tutti i glifi**.



A sinistra: Gli indicatori di funzione OpenType sotto singoli caratteri mostrano che sono disponibili più glifi. A destra: Quando si preme il pulsante Mostra tutti i glifi (1), è possibile visualizzare rapidamente i glifi disponibili.



Visualizzazione glifi raggruppati

Il pulsante **Mostra tutti i glifi** non è disponibile per tipi di carattere che non supportano le funzioni OpenType.

Alcuni glifi forniti da funzioni OpenType variano in base al contesto in cui appaiono e non possono essere visualizzati nella finestra mobile **Inserisci carattere**. Per visualizzare e inserire tali glifi nella finestra del documento, utilizzare l'indicatore a video della funzione OpenType. Per ulteriori informazioni, consultare "Per attivare l'indicatore a video della funzione OpenType" a pagina 384.

Per utilizzare l'elenco degli ultimi caratteri speciali utilizzati

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci carattere**.

2 Nell'elenco degli ultimi caratteri speciali utilizzati, eseguire una delle operazioni indicate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Visualizzare gli attributi tipo di carattere e OpenType di un carattere	Posizionare il puntatore sul carattere.
Copiare un carattere dall'elenco	Fare clic con il pulsante destro del mouse sul carattere e scegliere **Copia**.
Rimuovere carattere dall'elenco	Fare clic con il pulsante destro del mouse su un carattere e scegliere **Rimuovi** o **Rimuovi tutto**.

Incorporamento di elementi grafici

È possibile inserire nel testo oggetti grafici o immagini bitmap. Gli oggetti grafici o le immagini bitmap vengono considerati come carattere testo. Di conseguenza, è possibile applicare opzioni di formattazione uguali a quelle del tipo di testo in cui si sta inserendo l'oggetto grafico. È inoltre possibile rimuovere dal testo un oggetto incorporato, riportandolo così al suo stato originale.

Per incorporare un oggetto grafico nel testo

1 Selezionare un oggetto grafico.

2 Fare clic su **Modifica** e scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Taglia**
- **Copia**

3 Usando lo strumento **Testo** fare clic nel punto in cui incorporare l'oggetto grafico.

4 Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.

Per rimuovere dal testo un oggetto incorporato

1 Con lo strumento **Testo** , selezionare un oggetto incorporato.

2 Fare clic su **Modifica** ▸ **Taglia**.

3 Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic all'esterno dell'oggetto di testo.

4 Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.

Operazioni con il vecchio testo

Se un documento contiene testo creato in una versione precedente di CorelDRAW, ad esempio CorelDRAW X5, è necessario aggiornare il testo vecchio per poter utilizzare le nuove funzionalità di testo, ad esempio le opzioni OpenType e l'allineamento del testo, con la griglia di base. Per ulteriori informazioni, consultare "Utilizzo delle funzionalità OpenType " a pagina 380 e "Allineamento del testo mediante la griglia di base" a pagina 359.

Per aggiornare il testo vecchio

1 Aprire il documento contenente il testo vecchio.

Nella parte superiore della finestra di disegno viene visualizzata una barra degli strumenti **Aggiorna**.

2 Fare clic su **Aggiorna**.

Per annullare l'aggiornamento, fare clic su **Annulla** sulla barra degli strumenti **Aggiorna**. Tuttavia, una volta apportate le modifiche al testo aggiornato, questa opzione non è più disponibile.

Quando il testo vecchio viene aggiornato, lo scorrimento e il formato relativi possono cambiare.

Per aggiornare il testo vecchio è anche possibile fare clic sul pulsante **Aggiorna** nell'**area carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**.

Formattazione del testo

CorelDRAW offre molti strumenti e comandi per la formattazione di singoli caratteri, interi paragrafi e testo all'interno di riquadri.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Scelta dei caratteri e dei tipi di carattere" (pagina 373)
- "Formattazione dei caratteri" (pagina 375)
- "Modifica del colore del testo" (pagina 377)
- "Crenatura di un intervallo di caratteri" (pagina 378)
- "Applicazione di maiuscole e minuscole al testo" (pagina 379)
- "Utilizzo delle funzionalità OpenType" (pagina 380)
- "Regolazione della spaziatura tra i caratteri e le parole" (pagina 384)
- "Regolazione della spaziatura tra righe e paragrafi" (pagina 386)
- "Aggiunta di punti elenco al testo" (pagina 387)
- "Inserimento di capolettera" (pagina 388)
- "Modifica della posizione e dell'angolazione dei caratteri" (pagina 389)
- "Allineamento testo" (pagina 390)
- "Aggiunta di tabulazioni e rientri" (pagina 393)
- "Operazioni con gli stili di testo" (pagina 394)
- "Sillabazione del testo" (pagina 394)
- "Inserimento dei codici di formattazione" (pagina 396)
- "Visualizzazione dei caratteri non stampabili" (pagina 397)

Scelta dei caratteri e dei tipi di carattere

Il testo costituisce un elemento importante all'interno della struttura e del formato dei documenti. In CorelDRAW è possibile scegliere il tipo di carattere più adatto al progetto. È possibile specificare le dimensioni del carattere e lo stile. È inoltre possibile utilizzare un carattere OpenType per ottenere uno stile unico e distintivo. Per ulteriori informazioni, consultare "Utilizzo delle funzionalità OpenType" a pagina 380. L'unità di misura predefinita per il testo è il punto; è tuttavia possibile modificare l'unità di misura per il disegno attivo e per tutti i disegni successivi. Per informazioni sull'anteprima dei caratteri, consultare "Visualizzazione in anteprima e identificazione dei caratteri" a pagina 407.

Caratteri e tipi di carattere

"Carattere" (o "font") e "tipo di carattere" sono due termini tipografici spesso utilizzati come sinonimi anche se non hanno lo stesso significato. Un carattere è un insieme di caratteri che include lettere, numeri e simboli di una variante di un tipo di carattere, come grassetto o corsivo.

Un tipo di carattere, noto anche come famiglia di caratteri, è costituito da diversi caratteri che condividono caratteristiche di design simili. In altre parole, un carattere è il meccanismo che consente di rendere i caratteri a schermo o nella stampa, mentre il tipo di carattere, che comprende lo stile e l'unicità dei caratteri, si riferisce al design e allo stile tipografico.

Nella tabella seguente vengono elencati alcuni esempi di tipi di carattere e caratteri.

Tipo di carattere (famiglia di caratteri)	Carattere
Helvetica	Helvetica Bold-Italic
Times New Roman	Normale
Verdana	Verdana Bold-Italic

Scelta di un tipo di carattere

I tipi di carattere presentano forme e dimensioni diverse e dispongono di caratteristiche uniche e di qualità espressive. La scelta del tipo di carattere corretto rappresenta una considerazione importante a livello di design poiché definisce il tono del progetto. Inoltre può favorire o impedire una comunicazione efficace. Ad esempio se si crea un poster con un tipo di carattere difficile da leggere oppure viene impostato il tono sbagliato, il messaggio potrebbe non raggiungere in modo efficace il pubblico di destinazione.

Il tipo di carattere applicato alla parola "Menù" a sinistra è più adatto per il menu di un ristorante esclusivo rispetto al tipo di carattere a destra.

Di seguito vengono riportati alcuni suggerimenti di base per la scelta del tipo di carattere corretto:

- Scegliere il tipo di carattere più adatto al progetto.
- Scegliere un tipo di carattere appropriato per l'output finale del progetto (ad esempio Web o stampa).
- Utilizzare meno tipi di carattere nel documento. La regola generale è di non superare tre o quattro tipi di carattere in un documento.
- Assicurarsi che i caratteri dei tipi di carattere siano facili da leggere e riconoscere.
- Scegliere un tipo di carattere appropriato per l'età del pubblico di destinazione.
- Assicurarsi che il tipo di carattere dei titoli risalti e appaia nitido quando viene visualizzato in dimensioni maggiori.
- Assicurarsi che il tipo di carattere del corpo del testo migliori la leggibilità.
- Scegliere un tipo di carattere che supporti più lingue se si sta lavorando su documenti multilingua.

Per modificare il carattere

1. Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

   Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.
3. Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Scegliere un tipo di carattere	Scegliere un tipo di carattere dalla casella di riepilogo **Carattere**.
Impostare le dimensioni del carattere	Digitare un valore nella casella **Dimensioni carattere**.
Modificare lo stile di carattere	Scegliere uno stile dalla casella di riepilogo **Stile carattere**.
Utilizzare le linee per rappresentare il testo di dimensioni inferiori rispetto alle dimensioni di un carattere specifico	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, quindi selezionare **Testo** nell'elenco delle categorie **Area di lavoro** e digitare un valore nella casella **Testo simulato sotto**.

Questo metodo di "simulazione" del testo consente di aumentare la velocità di ridisegno; questo risulta utile per creare prototipi di documenti o di disegni. Per rendere di nuovo leggibile il testo ridurre il valore di simulazione oppure utilizzare la funzione zoom.

È inoltre possibile modificare il carattere e le dimensioni del carattere dalla barra delle proprietà.

Per modificare lo stile di carattere del testo selezionato è anche possibile fare clic sul pulsante **Grassetto** , **Corsivo** o **Sottolineato** nella barra delle proprietà.

Per ridimensionare il testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

2 Nella barra delle proprietà, scegliere una dimensione dalla casella di riepilogo **Dimensioni carattere**.

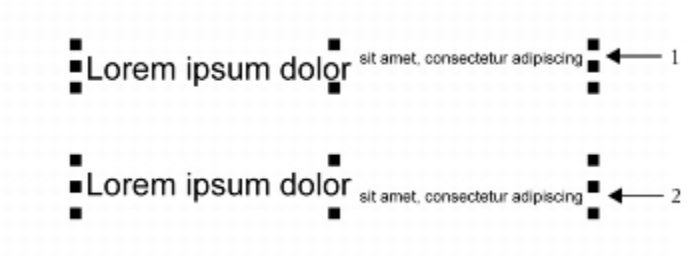
Operazioni aggiuntive

Utilizzare lo strumento **Puntatore** per ridimensionare il testo grafico	Fare clic sullo strumento **Puntatore** e trascinare una delle maniglie d'angolo.
Utilizzare lo strumento **Puntatore** per ridimensionare il testo in paragrafi	Fare clic sullo strumento **Puntatore** , premere **Alt** e trascinare una delle maniglie d'angolo.
Aumentare le dimensioni del testo	Premere **Bloc Num** per attivare il tastierino numerico della tastiera e utilizzare lo strumento **Testo** per selezionare il testo. Quindi, tenere premuto **Ctrl** e premere **8** sul tastierino numerico.
Ridurre le dimensioni del testo	Selezionare il testo con lo strumento **Testo** . Quindi, tenere premuto **Ctrl** e premere **2** sul tastierino numerico.
Impostare un incremento per il ridimensionamento del testo	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Testo** e digitare un numero nella casella **Incrementotesto tastiera**.
Modificare l'unità di misura predefinita	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Testo**, quindi scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Unità di testo predefinite**.

Per ridimensionare il testo dall'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere una dimensione dalla casella di riepilogo **Dimensioni carattere**.

Formattazione dei caratteri

È possibile modificare la posizione e l'aspetto dei caratteri visualizzandoli come apici o pedici, soluzione che risulta utile con le notazioni scientifiche. Se si seleziona un carattere OpenType che supporta apici e pedici, è possibile applicare la funzionalità OpenType. Tuttavia, se si seleziona un carattere, compreso il carattere OpenType, che non supporta apici e pedici, è possibile applicare una versione sintetizzata del carattere prodotta da CorelDRAW modificando le caratteristiche del carattere predefinito. Per ulteriori informazioni, consultare "Utilizzo delle funzionalità OpenType" a pagina 380.



Testo grafico a cui è stato applicato lo stile apice (1) e pedice (2)

È inoltre possibile aggiungere ai caratteri selezionati lo stile sottolineato, lo stile barrato e le soprallineature.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. 1
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. 2
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. 3

Testo grafico a cui è stato applicato lo stile sottolineato (1), lo stile barrato (2) e lo stile soprallineato (3) utilizzando sia le righe singole che quelle doppie.

Se si desidera riutilizzare la formattazione del testo selezionato, è possibile utilizzare gli stili o copiare gli attributi di testo e applicarli a un'altra selezione di testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con gli stili e i gruppi di stili " a pagina 441 e "Copia delle proprietà oggetto, trasformazioni ed effetti" a pagina 197.

È possibile modificare il comportamento del cursore di testo visualizzato sullo schermo e attivare l'evidenziazione del testo, operazione che risulta utile durante la formattazione.

Per inserire testo in apice e pedice

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Posizione** e scegliere una delle opzioni seguenti.

- **Nessuno**: consente di disattivare tutte le funzionalità dell'elenco.
- **Apice (automatico)**: consente di applicare la funzionalità OpenType, se supportata dal carattere, o una versione sintetizzata, se il carattere non supporta l'apice.
- **Pedice (automatico)**: consente di applicare la funzionalità OpenType, se supportata dal carattere, o una versione sintetizzata, se il carattere non supporta il pedice.
- **Apice (sintetizzato)**: consente di applicare una versione sintetizzata della funzionalità apice che ha un aspetto identico a quello nelle versioni precedenti di . CorelDRAW
- **Pedice (sintetico)**: consente di applicare una versione sintetizzata della funzionalità pedice con un aspetto identico a quello nelle versioni precedenti di CorelDRAW

In alcuni caratteri OpenType potrebbero sembrare supportate funzioni che non sono supportate. Ad esempio, le opzioni Apice e Pedice possono sembrare disponibili, ma non lo sono. Se si applica uno di questi caratteri OpenType, CorelDRAW non è in grado di fornire una versione sintetizzata di Apice e Pedice.

Per sottolineare, soprallineare o barrare il testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Carattere** per visualizzare altre opzioni relative al carattere.

4 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Sottolineare il testo	Fare clic sul pulsante **Sottolineato** e scegliere lo stile dalla casella di riepilogo.
Applicare una linea sul testo selezionato	Scegliere uno stile dalla casella di riepilogo **Barrato**.
Applicare una linea sopra il testo selezionato	Scegliere uno stile dalla casella di riepilogo **Linea sopra il testo**.

Per modificare il comportamento del cursore di testo

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

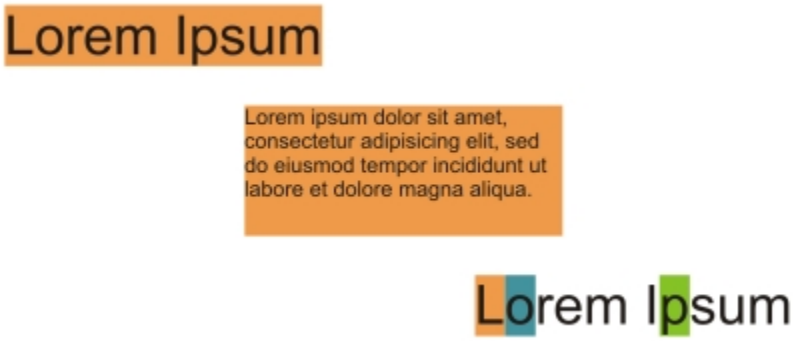
2 Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Testo**.

3 Nell'area **Cursore testo**, attivare una delle seguenti caselle di controllo:

- **Mostra modifiche formattazione**
- **Cursore testo avanzato**

Modifica del colore del testo

È possibile modificare rapidamente sia il colore del riempimento che del contorno del testo. È possibile modificare il colore di riempimento, contorno e sfondo del testo. È possibile modificare il colore dei singoli caratteri, un blocco di testo o tutti i caratteri in un oggetto di testo.


Lorem Ipsum
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Lorem Ipsum

Da sinistra a destra: Il colore di sfondo viene applicato al testo grafico, al testo in paragrafi e ai caratteri selezionati

Per modificare rapidamente il colore di un oggetto di testo

1 Con lo strumento **Puntatore**, fare clic su un oggetto di testo per selezionarlo.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Riempire i caratteri in un oggetto di testo con un colore	Fare clic su un campione di colore nella tavolozza colori predefinita oppure trascinare un campione di colore sull'oggetto di testo.
Per applicare un colore di contorno a tutti i caratteri in un oggetto di testo	Fare clic con il pulsante destro del mouse su un campione di colore nella tavolozza colori predefinita oppure trascinare un campione di colore sul bordo di un carattere nell'oggetto di testo.

Per modificare il colore di una selezione di testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Scegliere un riempimento	Nell'area relativa al colore del testo, scegliere un tipo di riempimento dalla casella di riepilogo **Tipo riempimento**, aprire il selettore **Riempimento**, quindi fare clic su un colore o un riempimento.
Modificare le impostazioni di riempimento	Nell'area relativa al colore del testo, fare clic sul pulsante **Impostazioni riempimento** e modificare le impostazioni nella finestra di dialogo.
Scegliere un riempimento di sfondo	Nell'area relativa al colore di sfondo del testo, scegliere un tipo di riempimento dalla casella di riepilogo **Tipo riempimento sfondo**, aprire il selettore **Riempimento**, quindi fare clic su un colore o un riempimento.
Modificare le impostazioni di riempimento dello sfondo	Nell'area relativa al colore di sfondo del testo, fare clic sul pulsante **Impostazioni riempimento** e modificare le impostazioni nella finestra di dialogo.
Scegliere una larghezza del contorno	Nell'area relativa al colore di contorno del testo, fare clic sul pulsante **Larghezza contorno** e scegliere un'opzione dall'elenco.
Scegliere uno colore di contorno	Nell'area relativa al colore di contorno del testo, fare clic sul selettore **Colore contorno**, quindi fare clic su un colore.
Modificare le impostazioni di contorno delle linee	Nell'area relativa al colore di contorno del testo, fare clic sul pulsante **Impostazioni contorno** e modificare le impostazioni nella finestra di dialogo **Penna contorno**.

Crenatura di un intervallo di caratteri

È possibile crenare coppie di caratteri selezionati. Con crenatura ci si riferisce al riposizionamento di due caratteri per bilanciare lo spazio ottico tra di essi. Ad esempio, la crenatura viene spesso utilizzata per diminuire lo spazio nelle coppie di caratteri come AW, WA, VA o TA. Tali coppie di caratteri sono note come "coppie di crenatura". La crenatura aumenta la leggibilità e conferisce un aspetto più equilibrato e proporzioni più naturali alle lettere, specialmente alle dimensioni più elevate.

Riduzione della crenatura tra due caratteri

Per crenare il testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare i caratteri da crenare.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, digitare un valore nella casella **Crenatura intervallo**.

Valori negativi diminuiscono la spaziatura tra i caratteri; valori positivi aumentano la spaziatura tra i caratteri.

Applicazione di maiuscole e minuscole al testo

CorelDRAW consente di applicare maiuscole/minuscole ai caratteri del testo grafico e in paragrafi. Ad esempio è possibile applicare il maiuscoletto agli acronimi in modo che si fondano visivamente con il testo. Se si applica il maiuscolo predefinito, il testo risalta troppo e incide negativamente sulla leggibilità. Nell'esempio riportato di seguito l'acronimo "A.M." viene visualizzato sia in maiuscolo predefinito che in maiuscoletto.

Maiuscolo predefinito	Maiuscoletto
La lezione inizia alle 9.00 A.M. nell'aula 132.	La lezione inizia alle 9.00 a.m. nell'aula 132.

È possibile controllare le maiuscole e minuscole di parole, frasi o paragrafi del testo selezionato. Ad esempio è possibile applicare la maiuscola soltanto alla lettera iniziale di una frase. Si tratta di una tecnica di formattazione utile per i titoli di libri e capitoli.

È possibile trasformare automaticamente il testo in maiuscolo o minuscolo senza dover eliminare o ridigitare le lettere. Ad esempio, se è stato premuto per errore il tasto Bloc Maiusc ed è stato aggiunto del testo in maiuscolo, è possibile trasformare il testo in minuscolo senza doverlo ridigitare.

Con testo in maiuscolo, è possibile regolare la spaziatura tra caratteri maiuscoli per migliorare la leggibilità, purché il carattere supporti la spaziatura della maiuscola.

Per cambiare le maiuscole/minuscole del testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Maiuscolo**, quindi scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Nessuno**: consente di disattivare tutte le funzionalità dell'elenco.
- **Tutte maiuscole**: consente di sostituire i caratteri minuscoli con gli equivalenti maiuscoli.
- **Maiuscole titoli**: consente di applicare la versione OpenType della funzionalità se è supportata dal carattere.
- **Maiuscoletto (automatico)**: consente di applicare la versione OpenType della funzionalità se è supportata dal carattere.

- **Tutto maiuscoletto**: consente di sostituire i caratteri con una versione rimpicciolita dei caratteri maiuscoli
- **Maiuscoletto da maiuscolo**: consente di applicare la versione OpenType della funzionalità se è supportata dal carattere.
- **Maiuscoletto (sintetizzato)**: consente di applicare una versione sintetizzata di **Maiuscoletto** con un aspetto identico a quello nelle versioni precedenti di CorelDRAW

Se il carattere supporta la spaziatura della maiuscola, è possibile fare clic sul pulsante **Spaziatura maiuscolo** per aumentare la spaziatura tra i caratteri maiuscoli e migliorare la leggibilità.

Se si sceglie un carattere non OpenType che supporta gli stili Maiuscolo, CorelDRAW fornisce una versione sintetizzata degli stili Maiuscoletto e Tutto maiuscoletto.

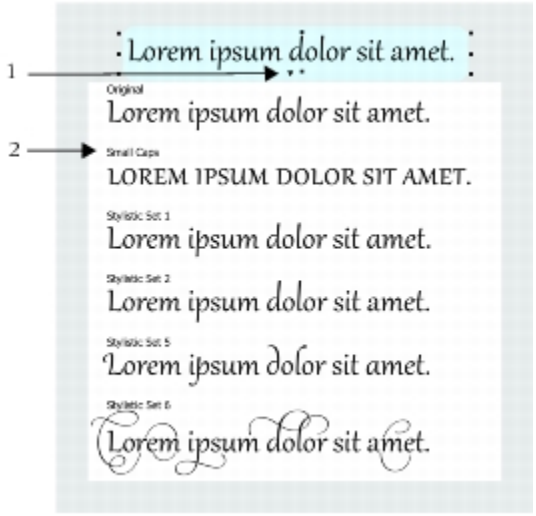
In alcuni caratteri OpenType potrebbero sembrare supportate funzioni che in realtà non lo sono.

Per cambiare le maiuscole/minuscole del testo è anche possibile selezionare un carattere o un blocco di testo, fare clic su **Testo** ▸ **Maiuscole/minuscole** e attivare un'opzione nella finestra di dialogo **Maiuscole/minuscole**.

Utilizzo delle funzionalità OpenType

CorelDRAW supporta i caratteri OpenType; è pertanto possibile utilizzare le relative funzionalità tipografiche avanzate. Le funzionalità OpenType consentono di scegliere un aspetto alternativo per un singolo carattere (definito anche glifo) o una sequenza di caratteri. Ad esempio è possibile scegliere glifi alternativi per set di numeri, frazioni o legature.

È possibile accedere ai comandi e alle opzioni OpenType nell'area Carattere della finestra mobile **Proprietà oggetto**. È inoltre possibile attivare l'opzione OpenType interattivo per consentire a CorelDRAW di chiedere quale funzione OpenType è possibile applicare. Quando si seleziona il testo, se è disponibile una funzione OpenType, sotto il testo viene visualizzato un indicatore a forma di freccia. È possibile fare clic sull'indicatore a forma di freccia per accedere a un elenco delle funzioni OpenType più utilizzate disponibili per il testo selezionato.



Facendo clic sull'indicatore a forma di freccia OpenType interattivo (1) viene visualizzato l'elenco delle funzioni OpenType più utilizzate disponibili per il testo selezionato.

La specifica dei caratteri OpenType è stata creata congiuntamente da Adobe e Microsoft. I caratteri OpenType, basati su Unicode, estendono le funzionalità delle precedenti tecnologie dei caratteri. I vantaggi più significativi di OpenType sono:

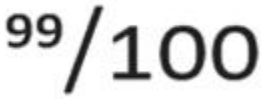
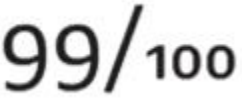
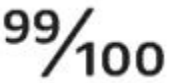
- supporto per più piattaforme (Windows e Mac OS®)
- Set estesi di caratteri in grado di offrire un supporto migliore per la lingua e funzionalità tipografiche avanzate
- Coesistenza con i caratteri Type 1 (PostScript) e TrueType
- Supporto per un limite maggiore di glifi (64k)

Funzioni OpenType

Nella tabella seguente vengono descritte le funzioni OpenType che è possibile applicare in CorelDRAW a condizione che la funzione sia inclusa nel carattere.

CorelDRAW fornisce inoltre versioni sintetizzate di alcune funzioni OpenType correlate al maiuscolo e alla posizione. Ad esempio, se un carattere non supporta una funzione, ad esempio Maiuscoletto, CorelDRAW produce la propria versione di glifo scalando il carattere.

Funzione OpenType	Descrizione	Esempio
Maiuscolo	Cambia i caratteri del testo in maiuscole; questo risulta utile per l'inserimento di titoli e acronimi	LOREM Maiuscoletto
Posizione	Consente di visualizzare i caratteri come apici o pedici, utile per l'inserimento di note a piè di pagina e simboli matematici. Se si seleziona un carattere OpenType che non supporta apici e pedici o un carattere non OpenType, è possibile applicare un glifo sintetizzato.	Lore^{m} Apice
Stili numeri	Include le funzionalità per il controllo dell'aspetto dei numeri	Vedere gli esempi di seguito
Stili numeri - Allineamento proporzionale	Consente di visualizzare numeri di larghezza variabile, la soluzione ideale per inserire numeri nel corpo del testo. I numeri presentano tuttavia un'altezza fissa che corrisponde in genere all'altezza delle lettere maiuscole.	123
Stili numeri - Allineamento tabellare	Consente di visualizzare i numeri di uguale larghezza, spaziatura e altezza, soluzione utile per l'allineamento del testo e la relativa visualizzazione in una tabella.	123
Stili numeri - Oldstyle proporzionale	Consente di visualizzare i numeri di larghezza e altezza variabili. Lo stile è adatto per la fusione dei numeri con il testo misto contenente lettere maiuscole e minuscole.	123
Stili numeri - Oldstyle tabulare	Consente di visualizzare i numeri di larghezza uguale, ma di altezza variabile.	123
Frazione	Consente di visualizzare i numeri separati da una barra come frazioni. Il numero di frazioni disponibili varia da carattere a carattere. Applicare questa funzionalità ai numeri che si desidera visualizzare come frazione.	Vedere gli esempi di seguito

Funzione OpenType	Descrizione	Esempio
Frazione - Numeratore	Consente di visualizzare un numeratore, come 456/, come glifo di frazione. Questo è utile per visualizzare una frazione non standard, ad esempio 456/789, come frazione. Utilizzare la funzione Numeratore insieme alla funzione Denominatore per visualizzare frazioni non standard come frazioni.	
Frazione - Denominatore	Consente di visualizzare un denominatore, come 789/, come glifo di frazione. Questo è utile per visualizzare una frazione non standard, ad esempio 456/789, come frazione. Utilizzare la funzione Denominatore insieme alla funzione Numeratore per visualizzare frazioni non standard come frazioni.	
Frazione - Frazione	Consente di visualizzare frazioni standard come glifi di frazioni	
Frazione - Frazione alternativa	Consente di visualizzare una frazione utilizzando una linea di divisione orizzontale anziché una linea inclinata o una barra	Non disponibile
Ordinali	Consente di visualizzare gli ordinali utilizzando un numero e un suffisso in apice. Ad esempio è possibile visualizzare "primo" come 1º e "secondo" come 2º. Applicare questa funzionalità solo al testo che si desidera visualizzare come ordinale.	
Zero barrato	Consente di visualizzare gli zero con una barra diagonale per distinguerli facilmente dalla lettera O. Questa funzionalità è utile per la visualizzazione dei numeri nei report finanziari.	
Ornamenti	Consente di sostituire un carattere con un ornamento creato dallo strumento di creazione di caratteri per adattarlo al motivo del carattere	Non disponibile
Alternative stilistiche	Consente di applicare un design alternativo ai caratteri	
Impostazioni stilistiche	Consente di applicare un design alternativo a una selezione di testo	

Funzione OpenType	Descrizione	Esempio
Varianti ornate	Consente di inserire caratteri decorativi di tipo calligrafico	
Alternative contestuali	Consente di perfezionare il testo applicando un disegno alternativo a un singolo carattere o a una sequenza di caratteri in base ai caratteri circostanti. Ad esempio, è possibile applicare questa funzionalità al testo basato su script in modo che scorra in modo più naturale.	Non disponibile
Distinzione maiuscole/minuscole	Consente di modificare la posizione dei segni di punteggiatura in modo che siano allineati al testo in maiuscolo o ai numeri di allineamento	Non disponibile
Legature standard	Consentono di sostituire una coppia o una sequenza di lettere con un glifo, operazione denominata legatura. Molti caratteri OpenType includono legature standard per fi, fl, ff, ffi e ffl. Il loro scopo è quello di migliorare la leggibilità del testo.	
Legature discrezionali	Consentono di sostituire una combinazione di lettere non standard con una legatura. Le legature discrezionali sono state progettate per essere decorative e non sono supportate dalla maggior parte dei caratteri OpenType.	
Legature contestuali	Consentono di inserire un glifo adatto ai caratteri circostanti. Le legature contestuali sono state progettate per aumentare la leggibilità migliorando il comportamento in fase di unione dei caratteri di una legatura.	Non disponibile
Legature storiche	Consentono di sostituire una coppia o una sequenza di lettere con una legatura basata sugli utilizzi storici. Le legature storiche sono state progettate per essere ornamentali e non sono supportate dalla maggior parte dei caratteri OpenType. La maggior parte delle legature storiche utilizzate più di frequente sono costituite dalla lettera s combinata a un altro carattere, quale sh si sl ss e st.	Non disponibile
Forme storiche	Consentono di sostituire i caratteri moderni con i caratteri comunemente usati nei documenti storici. Le forme storiche sono utili per la ricreazione del testo storico.	Non disponibile

Per applicare una funzione OpenType al testo

1 Con lo strumento **Testo** selezionare un singolo carattere o una sequenza di caratteri.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante della funzione OpenType e, se applicabile, scegliere una funzionalità dall'elenco.

In alcuni caratteri OpenType potrebbero sembrare supportate funzioni che in realtà non lo sono.

Per attivare l'indicatore a video della funzione OpenType

- Fare clic sullo strumento **Testo**, quindi selezionare **OpenType interattivo** nella barra delle proprietà.

Se per il testo selezionato è disponibile una funzione OpenType, viene visualizzata una freccia sotto il testo.

Operazioni aggiuntive

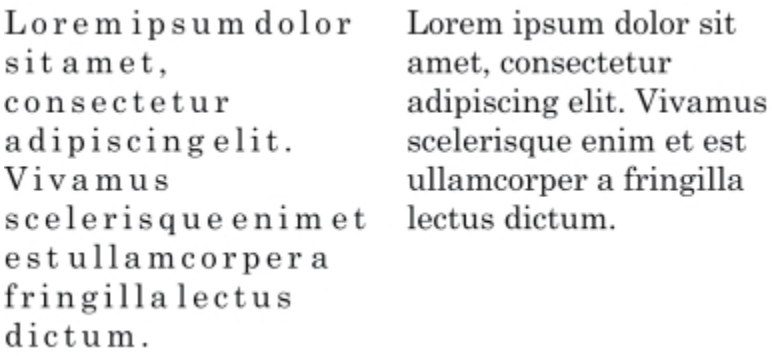
Visualizzare un elenco a schermo delle funzioni OpenType utilizzate più di frequente	Fare clic sulla freccia sotto il testo nella finestra del documento.
Applicare una funzione OpenType a una selezione di testo	Nell'elenco delle funzioni OpenType, fare clic su una funzione.

Regolazione della spaziatura tra i caratteri e le parole

È possibile migliorare la leggibilità del testo regolando la spaziatura dei caratteri e delle parole. Se le lettere o le parole sono troppo vicine o troppo distanti, diventano difficili da leggere. CorelDRAW offre diversi strumenti per il controllo della spaziatura del testo.

Spaziatura tra i caratteri

È possibile modificare la spaziatura tra i caratteri (nota anche come "spaziatura tra le lettere") in un blocco di testo. Ad esempio, se si applica lo stile giustificato a un blocco di testo potrebbe essere inserito uno spazio eccessivo tra i caratteri, creando uno squilibrio visivo. Per migliorare la leggibilità, è possibile ridurre la spaziatura tra i caratteri.

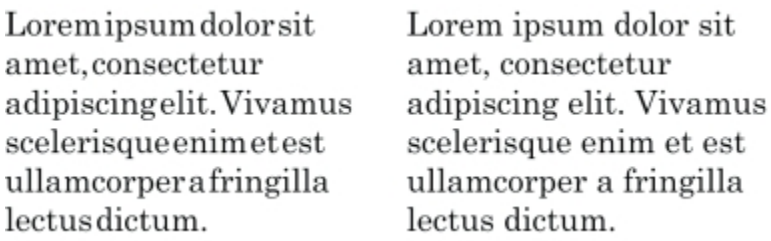

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

Un aumento della spaziatura tra i caratteri (a sinistra) rende difficile la lettura del testo. Una riduzione della spaziatura tra i caratteri (a destra) migliora la leggibilità.

Se si desidera modificare la spaziatura tra diversi caratteri, è necessario regolare la crenatura. Per ulteriori informazioni, consultare "Crenatura di un intervallo di caratteri" a pagina 378.

Spaziatura tra le parole

È inoltre possibile regolare la spaziatura tra le parole.



Riducendo la spaziatura tra le parole risulta difficile riconoscere le singole parole in un paragrafo (a sinistra). Aumentando la spaziatura tra le parole (a destra) la lettura del paragrafo risulta più semplice.

Per regolare la spaziatura tra i caratteri

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Selezionare lo strumento **Testo** e posizionare il cursore in un blocco di testo.
- Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic su un oggetto di testo grafico o su un riquadro di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▶ **Finestre mobili** ▶ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, digitare un valore nella casella **Spaziatura caratteri**.

I valori per la regolazione della spaziatura rappresentano una percentuale del carattere spazio. I valori dell'opzione **Carattere** sono compresi tra -100 e 2000%. Tutti gli altri valori sono compresi tra 0 e 2000%.

Per modificare la spaziatura tra i caratteri in modo proporzionale è possibile fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare l'oggetto di testo e trascinare la freccia **Spaziatura orizzontale interattiva** nell'angolo inferiore destro dell'oggetto di testo.

È possibile aumentare la spaziatura tra i caratteri nel testo in maiuscolo utilizzando la spaziatura della maiuscola. Per ulteriori informazioni, consultare "Per cambiare le maiuscole/minuscole del testo" a pagina 379.

Per regolare la spaziatura tra le parole

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Con lo strumento **Testo** selezionato posizionare il cursore in un blocco di testo.
- Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic su un oggetto di testo grafico o su un riquadro di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▶ **Finestre mobili** ▶ **Proprietà oggetto**.

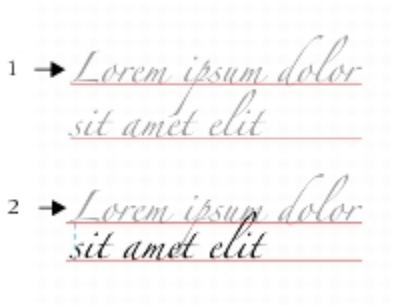
2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, digitare un valore nella casella **Spaziatura parole**.

Per modificare la spaziatura tra le parole in modo proporzionale è possibile fare clic sullo strumento **Modellazione** tenendo premuto **Maiusc**, selezionare l'oggetto di testo e trascinare la freccia **Spaziatura orizzontale interattiva** nell'angolo inferiore destro dell'oggetto di testo.

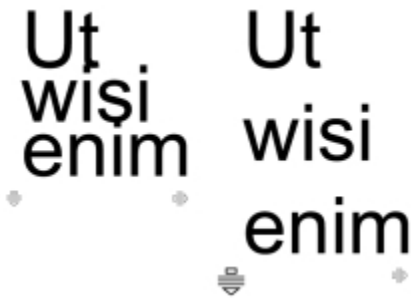
Regolazione della spaziatura tra righe e paragrafi

È possibile modificare la spaziatura tra le righe del testo, detta anche "interlinea" o "spaziatura tra le righe".



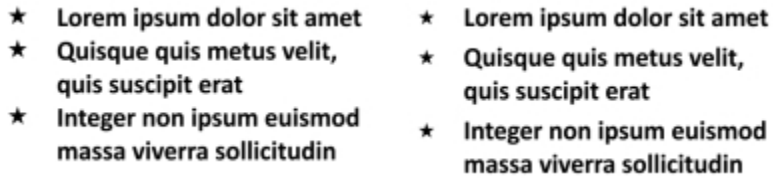
Un spaziatura tra le righe ben bilanciata (1) può migliorare la leggibilità del testo. Una spaziatura tra le righe insufficiente può ridurre la leggibilità determinando una sovrapposizione delle lettere (2).

In CorelDRAW è inoltre possibile utilizzare lo strumento **Modellazione** per regolare la spaziatura del testo.



Regolazione della spaziatura tra le righe in modo proporzionale tramite lo strumento Modellazione

È possibile modificare la spaziatura tra i paragrafi; questo risulta utile per l'adattamento del testo. Se un paragrafo è posizionato nella parte superiore o inferiore di un riquadro, la spaziatura non viene applicata allo spazio tra il testo in paragrafi e il riquadro.


★ Lorem ipsum dolor sit amet
★ Quisque quis metus velit, quis suscipit erat
★ Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin
★ Lorem ipsum dolor sit amet
★ Quisque quis metus velit, quis suscipit erat
★ Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin

La spaziatura tra le righe dell'elenco puntato (a sinistra) è stata aumentata regolando la spaziatura prima e dopo il paragrafo (a destra).

Per regolare la spaziatura tra le righe

1 Con lo strumento **Testo**, selezionare il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere una delle seguenti unità di misura dalla casella di riepilogo **Unità spaziatura verticale**:

- **% altezza car.**: consente di utilizzare un valore percentuale relativo all'altezza del carattere.
- **Punti**: consente di utilizzare i punti.

- **% dimensioni pt**: consente di utilizzare un valore percentuale relativo alle dimensioni in punti del carattere.

4 Digitare un valore nella casella **Spaziatura righe**.

Per modificare la spaziatura tra le righe in modo proporzionale è possibile fare clic sullo strumento **Modellazione**, selezionare l'oggetto di testo e trascinare la freccia **Spaziatura verticale interattiva** nell'angolo inferiore sinistro dell'oggetto di testo.

Per regolare la spaziatura tra i paragrafi

1 Con lo strumento **Testo**, selezionare il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere un'unità di misura per la spaziatura tra le righe dalla casella di riepilogo **Unità spaziatura verticale**.

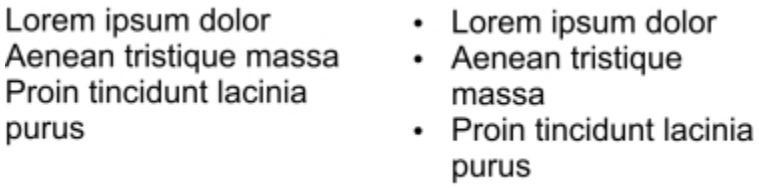
4 Digitare un valore in una delle seguenti caselle:

- **Spaziatura prima del paragrafo**: consente di specificare la quantità di spazio da inserire sopra il testo in paragrafi.
- **Spaziatura dopo il paragrafo**: consente di specificare la quantità di spazio da inserire sotto il testo in paragrafi.

È inoltre possibile utilizzare questa procedura per regolare la spaziatura tra gli elementi di un elenco puntato.

Aggiunta di punti elenco al testo

Gli elenchi puntati possono essere utilizzati per la presentazione di informazioni. È possibile far scorrere il testo attorno ai punti elenco oppure spostare un punto elenco dal testo per creare un rientro sporgente. CorelDRAW consente di personalizzare i punti elenco modificandone dimensioni, posizione e distanza dal testo. È anche possibile modificare la spaziatura tra gli elementi di un elenco puntato. Per ulteriori informazioni, consultare "Per regolare la spaziatura tra le righe" a pagina 386.



Tre paragrafi (a sinistra) sono stati convertiti in un elenco puntato (a destra)

È possibile rimuovere un elenco puntato senza eliminare il testo.

Per aggiungere elenchi puntati

1 Con lo strumento **Testo** selezionare il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.

4 Attivare la casella di controllo **Punti elenco**.

5 Fare clic sul pulsante **Impostazioni punti elenco** , che si trova a destra della casella di controllo **Elenchi puntati**.

6 Nella finestra di dialogo **Punti elenco** eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Visualizzare l'anteprima del testo contenente punti elenco	Attivare la casella di controllo **Anteprima**.
Scegliere un carattere	Nell'area **Aspetto**, scegliere un carattere dalla casella di riepilogo **Carattere**.
Scegliere un simbolo	Aprire il selettore **Simbolo** e fare clic su un simbolo.
Impostare le dimensioni di un punto elenco	Digitare un valore nella casella **Dimensioni**.
Regolare la posizione del punto elenco	Digitare un valore nella casella **Spostamento riga di base**.
Impostare la distanza dal riquadro di testo	Nell'area **Spaziatura**, digitare un valore nella casella **Riquadro testo/indicatore**.
Impostare la distanza tra il punto elenco e il testo	Digitare un valore nella casella **Indicatore/testo**.
Operazioni aggiuntive	
Aggiungere un indicatore con un rientro sporgente	Attivare la casella di controllo **Usa stile rientro sporgente per elenchi puntati**.
Modificare il colore di un punto elenco	Utilizzare lo strumento **Testo** per selezionare il punto elenco, quindi fare clic su un colore della tavolozza colori.
Rimuovere i punti elenco	Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, disattivare la casella di controllo **Punti elenco**.

I punti elenco sono inseriti all'inizio di ogni nuova riga preceduta da un ritorno a capo.

È possibile regolare la spaziatura tra i punti elenco aumentando o riducendo lo spazio prima e dopo un paragrafo. Per ulteriori informazioni, consultare "Per regolare la spaziatura tra i paragrafi" a pagina 387.

Inserimento di capolettera

Applicando il capolettera a un paragrafo, nota anche come doppia maiuscola, la lettera iniziale del paragrafo viene ingrandita e posizionata all'interno del corpo del testo. Un capolettera può essere personalizzato mediante la modifica delle diverse impostazioni. Ad esempio, è possibile modificare la distanza tra un capolettera e il corpo del testo o specificare il numero di righe che vengono visualizzate accanto a un capolettera. È inoltre possibile rimuovere il capolettera in qualsiasi momento senza eliminarlo.

Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.
Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

È possibile aggiungere un capolettera (a sinistra) o un capolettera con rientro sporgente (a destra).

È possibile visualizzare l'anteprima di un capolettera prima inserirlo in un disegno. Le modifiche apportate vengono applicate temporaneamente al testo nella finestra di disegno, in modo che sia possibile visualizzare l'aspetto finale del capolettera.

Per aggiungere un capolettera

1 Con lo strumento **Testo**, selezionare il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.

4 Attivare la casella di controllo **Capolettera**.

5 Fare clic sul pulsante **Impostazioni capolettera**.

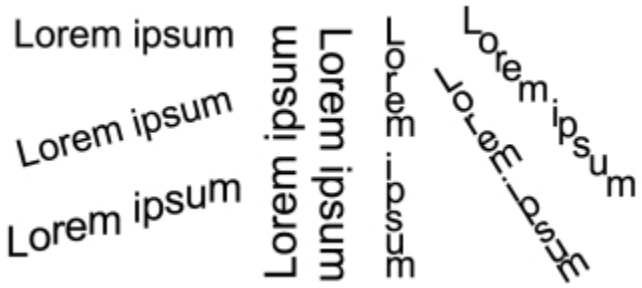
6 Nella finestra di dialogo **Capolettera**, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Specificare il numero di righe che vengono visualizzate accanto a un capolettera	Nell'area **Aspetto**, digitare un valore nella casella **Numero di linee rilasciate**.
Impostare la distanza tra il capolettera e il corpo del testo	Nell'area **Aspetto**, digitare un valore nella casella **Spazio dopo capolettera**. Ciò consente di impostare lo spazio a destra del capolettera.
Visualizzare l'anteprima del capolettera	Attivare la casella di controllo **Anteprima**.
Spostare il capolettera dal corpo del testo	Attivare la casella di controllo **Usa stile rientro sporgente per capolettera**.
Rimuovere i capilettera	Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto** disattivare la casella di controllo **Capolettera**.

Modifica della posizione e dell'angolazione dei caratteri

È possibile modificare l'aspetto del testo spostando i caratteri verticalmente o orizzontalmente, operazione che consente di modificare la posizione dei caratteri selezionati rispetto ai caratteri circostanti.

È inoltre possibile ruotare i caratteri specificando un angolo di rotazione.



Diversi esempi di rotazione del testo

Per spostare un carattere

1. Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

   Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.
3. Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Carattere** per visualizzare ulteriori opzioni.
4. Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Spostare i caratteri orizzontalmente	Digitare un valore nella casella **Spostamento orizzontale caratteri**.
Spostare i caratteri verticalmente	Digitare un valore nella casella **Spostamento verticale caratteri**.

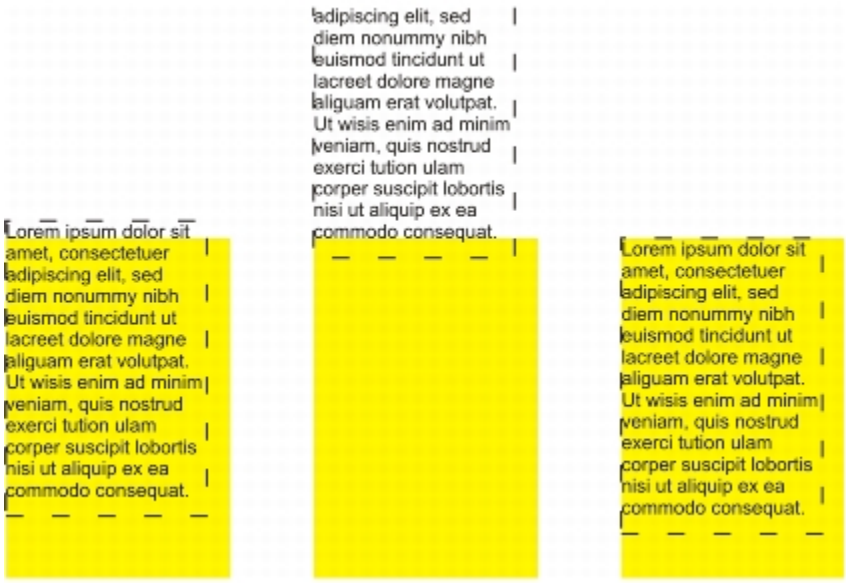
Per ruotare un carattere

1. Con lo strumento **Testo** selezionare un carattere o un blocco di testo.

   Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.
3. Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Carattere** per visualizzare ulteriori opzioni.
4. Digitare un valore nella casella **Angolo carattere**.

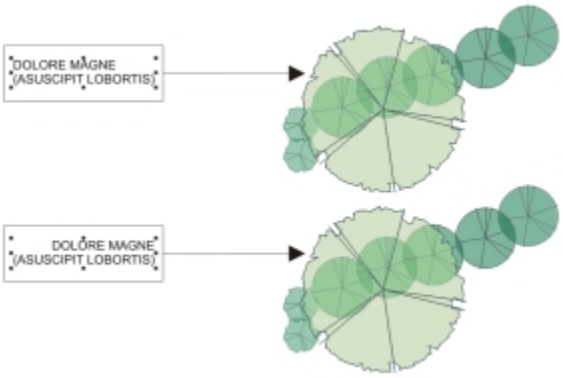
Allineamento testo

CorelDRAW consente di allineare il testo in vari modi. È possibile allineare il testo in paragrafi orizzontalmente e verticalmente in relazione al riquadro. È possibile allineare un testo in paragrafi con la griglia di base. Per ulteriori informazioni, consultare "Allineamento del testo mediante la griglia di base" a pagina 359. È inoltre possibile allineare il testo a un oggetto selezionato.


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magne aliguam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ulam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magne aliguam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ulam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magne aliguam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ulam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

È possibile allineare un oggetto di testo ad altri oggetti utilizzando come base la prima riga, l'ultima riga o il bordo del riquadro di testo.

Il testo grafico può essere allineato orizzontalmente, ma non verticalmente. Quando si allinea il testo grafico, viene allineato l'intero oggetto di testo rispetto al perimetro di delimitazione. Se i caratteri non sono stati spostati in orizzontale e non si applica nessuna opzione di allineamento, il testo verrà allineato a sinistra.



Il testo grafico viene allineato al perimetro di delimitazione, indicato da otto maniglie di selezione (quadrati neri). Il testo superiore è allineato a sinistra e il testo inferiore a destra.

Per allineare il testo orizzontalmente

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Con lo strumento **Testo**, selezionare il testo che si desidera allineare.
- Sezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic su un oggetto di testo grafico o su un riquadro di testo che si desidera allineare.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere uno dei seguenti pulsanti:

- **Nessun allineamento orizzontale**: applica l'impostazione di allineamento predefinita.
- **Allinea a sinistra**: allinea il testo al lato sinistro del riquadro di testo o del perimetro di delimitazione del testo grafico.
- **Centrato**: centra il testo all'interno del riquadro.

- **Allinea a destra**: allinea il testo al lato destro del riquadro o del perimetro di delimitazione del testo grafico.
- **Giustificazione totale**: allinea il testo, ad eccezione dell'ultima riga, al lato destro e sinistro del riquadro.
- **Giustificazione forzata**: allinea il testo, ad eccezione dell'ultima riga, ai lati destro e sinistro del riquadro.

Infine, per allineare il testo in senso orizzontale, fare clic sul pulsante **Allineamento orizzontale** sulla barra delle proprietà, quindi scegliere uno stile di allineamento dalla casella di riepilogo. Sulla barra delle proprietà viene visualizzata l'icona corrispondente allo stile di allineamento corrente.

È possibile allineare più paragrafi in un riquadro di testo selezionandoli con lo strumento **Testo** e scegliendo uno stile di allineamento.

Per allineare il testo in paragrafi verticalmente

1 Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic su un riquadro di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare le opzioni correlate al riquadro.

3 Nell'area **Riquadro** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere un'opzione di allineamento dalla casella di riepilogo **Allineamento verticale**.

Per allineare il testo a un oggetto

1 Selezionare lo strumento **Puntatore**, tenere premuto **Maiusc**, fare clic sull'oggetto di testo, quindi fare clic sull'oggetto.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Allinea e distribuisci** ▸ **Allinea e distribuisci**.

3 Nell'area **Testo**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti:

- **Prima riga**: consente di utilizzare la riga di base della prima riga del testo per allineare gli oggetti.
- **Ultima riga**: consente di utilizzare la riga di base dell'ultima riga del testo per allineare gli oggetti.
- **Perimetro di delimitazione**: consente di allineare il testo con il relativo perimetro di delimitazione.

4 Nell'area **Allinea gli oggetti a**, fare clic sul pulsante **Oggetti attivi**.

5 Nell'area **Allinea**, fare clic su uno dei pulsanti seguenti per utilizzare il bordo o il centro di un oggetto per l'allineamento.

- **Allinea a sinistra**: allineamento al bordo sinistro degli oggetti.
- **Allinea al centro orizzontalmente**: allineamento del centro di un oggetto sull'asse verticale.
- **Allinea a destra**: allineamento al bordo destro degli oggetti.
- **Allinea in alto**: allineamento al bordo superiore degli oggetti.
- **Allinea al centro verticalmente**: allineamento del centro di un oggetto sull'asse orizzontale.
- **Allinea in basso**: allineamento al bordo inferiore degli oggetti.

Per allineare gli oggetti a partire dai contorni, fare clic sul pulsante **Contorno**.

Se si selezionano gli oggetti di testo uno per volta, l'ultimo oggetto selezionato è il punto di riferimento per l'allineamento degli altri. Se si usa un perimetro di selezione per selezionare gli oggetti prima di allinearli, viene utilizzato l'oggetto posizionato nell'angolo superiore sinistro della selezione.

Aggiunta di tabulazioni e rientri

È possibile modificare le tabulazioni esistenti modificando il loro allineamento. È inoltre possibile aggiungere automaticamente caratteri iniziali, quali puntini, o altri caratteri, davanti alle tabulazioni. Infine, è possibile aggiungere nuove tabulazioni e rimuovere quelle esistenti.

Applicando dei rientri è possibile modificare lo spazio tra il riquadro e il relativo testo. È possibile aggiungere e rimuovere rientri senza eliminare o ridigitare il testo. È possibile far rientrare un paragrafo intero, la prima riga di un paragrafo o tutte le righe di un paragrafo tranne la prima riga (un rientro sporgente). È inoltre possibile far rientrare il lato destro del riquadro di testo.

Per modificare una tabulazione

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.
3. Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.
4. Fare clic sul pulsante **Impostazioni tabulazioni**.
5. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Modificare l'allineamento delle tabulazioni	Fare clic sulla cella nella colonna **Allineamento** e scegliere un'opzione di allineamento dalla casella di riepilogo.
Impostare i tabulatori con carattere iniziale	Fare clic sulla cella nella colonna **Iniziali**, quindi scegliere **Attivato** dalla casella di riepilogo.
Eliminare un tabulatore	Fare clic sulla cella, quindi su **Rimuovi**.
Modificare il carattere iniziale predefinito	Fare clic su **Opzioni iniziale**, aprire il selettore **Carattere**, quindi fare clic su un carattere.
Modificare la spaziatura iniziale predefinita	Fare clic su **Opzioni iniziale**, quindi digitare un valore nella casella **Spaziatura**.

È anche possibile aggiungere, spostare o eliminare i tabulatori sul righello orizzontale nella parte superiore della finestra di disegno. Per aggiungere un tabulatore, fare clic sul punto desiderato; per spostarlo trascinarne l'indicatore di tabulazione; per eliminarlo, trascinarne l'indicatore fuori dal righello. Per informazioni sui righelli, consultare "Uso dei righelli" a pagina 471.

Per aggiungere una tabulazione

1. Con lo strumento **Testo** selezionare il testo in paragrafi.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.
4. Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.
5. Fare clic sul pulsante **Impostazioni tabulazioni**.

6 Fare clic su **Aggiungi**.

7 Fare clic sulla nuova cella della colonna **Tabulatori** e digitare un valore.

Per fare rientrare il testo in paragrafi

1 Con lo strumento **Testo** selezionare il testo in paragrafi.

2 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

4 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, digitare i valori nelle seguenti caselle:
- **Rientro prima riga**: consente di rientrare la prima riga del testo rispetto al lato sinistro del riquadro.
- **Rientro riga sinistra**: consente di creare un rientro sporgente rispetto al lato sinistro del riquadro di testo; vengono rientrate tutte le righe, ad eccezione della prima riga.
- **Rientro riga destra**: consente di rientrare il testo rispetto al lato sinistro del riquadro.

È possibile rimuovere i rientri digitando **0** nelle caselle **Rientro prima riga**, **Rientro riga sinistra**, e**Rientro riga destra**.

Per fare rientrare un paragrafo intero, immettere lo stesso valore nelle caselle **Rientro riga destra** e **Rientro riga sinistra**.

Operazioni con gli stili di testo

CorelDRAW fornisce funzionalità di stile avanzate che consentono di formattare il testo del documento con rapidità, facilità e coerenza. Uno stile è un insieme di attributi di formattazione che definiscono le proprietà degli oggetti, come le proprietà del testo grafico e in paragrafi. Ad esempio, per definire uno stile di carattere, è possibile specificare il tipo di carattere, lo stile e le dimensioni, il colore del testo e dello sfondo, la posizione dei caratteri, il maiuscolo e molto altro ancora. È possibile creare stili e gruppi di stili per il testo. È inoltre possibile modificare lo stile di testo predefinito, in modo che vengano applicate le stesse proprietà a tutto il nuovo testo grafico o in paragrafi.
Ad esempio, è possibile modificare il tipo di carattere e le sue dimensioni oppure trasformare il testo in grassetto o corsivo. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con gli stili e i gruppi di stili" a pagina 441.

Sillabazione del testo

La sillabazione può essere utilizzata per suddividere una parola nel caso in cui l'intera parola non si adatti alla fine di una riga. È possibile eseguire la sillabazione automatica utilizzando una definizione predefinita insieme alle impostazioni di sillabazione in uso. È possibile impostare il numero minimo di caratteri prima e dopo un trattino di unione. È anche possibile specificare il numero di caratteri della "zona di sillabazione", cioè l'area alla fine di una riga in cui può verificarsi la sillabazione.

È possibile inserire una sillabazione facoltativa per suddividere in modo specifico una parola alla fine di una riga. È inoltre possibile creare definizioni personalizzate che specificano la posizione dei trattini di unione opzionali in parole specifiche quando si digitano, incollano o importano le parole nell'applicazione.

Per sillabare automaticamente il testo in paragrafi

1 Con lo strumento **Testo** selezionare il riquadro o il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.

4 Attivare la casella di controllo **Sillabazione**.

5 Fare clic sul pulsante **Impostazioni sillabazione**.

6 Nella finestra di dialogo **Impostazioni sillabazione**, attivare la casella di controllo **Sillabazione automatica testo paragrafo**.

La sillabazione può essere utilizzata per tutte le lingue che dispongono degli strumenti di scrittura necessari installati insieme all'applicazione. Per ulteriori informazioni sui moduli lingue, consultare "Operazioni con le lingue" a pagina 418.

Se dopo aver applicato la sillabazione le parole non appaiono sillabate nel paragrafo potrebbe essere necessario modificare le impostazioni di sillabazione.

Per modificare le impostazioni di sillabazione

1 Con lo strumento **Testo** selezionare il riquadro o il testo in paragrafi.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante freccia situato nella parte inferiore dell'area **Paragrafo** per visualizzare ulteriori opzioni.

4 Con la casella di controllo **Sillabazione** attivata, fare clic sul pulsante **Impostazioni sillabazione**.

5 Nella finestra di dialogo **Impostazioni sillabazione**, eseguire una o più attività illustrate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Sillabare le parole con iniziale maiuscola	Attivare la casella di controllo **Sillaba parole maiuscole**.
Sillabare le parole tutte maiuscole	Attivare la casella di controllo **Sillaba parole TUTTE MAIUSCOLE**.
Impostare una lunghezza minima della parola per la sillabazione automatica	Nell'area **Criteri sillabazione**, digitare un valore nella casella **Lunghezza minima parola**. Questo valore rappresenta il numero minimo di caratteri che le parole sillabate devono contenere.
Impostare il numero minimo di caratteri che devono precedere un trattino di unione	Nell'area **Criteri sillabazione**, digitare un valore nella casella **Min. caratteri precedenti**.
Impostare il numero minimo di caratteri che devono seguire un trattino di unione	Nell'area **Criteri sillabazione**, digitare un valore nella casella **Min. caratteri successivi**.
Impostare la "zona di sillabazione"	Nell'area **Criteri sillabazione**, digitare un valore nella casella **Distanza dal margine destro**. Questo valore rappresenta il numero di caratteri nella zona di sillabazione. Una parola che non si adatta a questa zona viene sillabata o spostata nella riga successiva.

Per inserire un trattino di unione opzionale

1 Selezionare lo strumento **Testo** e fare clic sulla parola in cui si desidera inserire la sillabazione facoltativa.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci codice formattazione** ▸ **Sillabazione facoltativa**.

È possibile inserire una sillabazione facoltativa premendo **Ctrl** + **-**.

Per creare una definizione personalizzata per la sillabazione facoltativa

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci codice formattazione** ▸ **Trattini di unione opzionali personalizzati**.

2 Nella casella **Parola**, digitare la parola in cui creare la definizione di sillabazione.
Il testo digitato nella casella **Parola** viene inserito anche nella casella **Parola sillabata**.

3 Nella casella **Parola sillabata**, fare clic sul punto in cui inserire il trattino di unione opzionale e premere il tasto **trattino** (-).

4 Fare clic su **Aggiungi definizione**.

Operazioni aggiuntive

Creare una definizione di trattino di unione personalizzato per una tastiera in una lingua specifica	Attivare la casella di controllo **Mostra tutte le lingue**, quindi scegliere un'opzione di lingua dalla casella di riepilogo **Lingua**.
Inserire automaticamente i trattini di unione opzionali durante la digitazione	Attivare la casella di controllo **Durante la digitazione**.
Inserire automaticamente i trattini di unione opzionali personalizzati mentre si digita, si incolla o si importa il testo	Attivare la casella di controllo **Durante l'importazione e l'incollaggio del testo**.
Eliminare una definizione di trattino di unione opzionale personalizzato	Fare clic su **Rimuovi definizione**.

La definizione di sillabazione personalizzata è impostata solo per la lingua specificata nella casella di riepilogo **Lingua**. È possibile scegliere un'altra lingua senza modificare le impostazioni della tastiera.

È possibile creare una definizione di trattino di unione opzionale personalizzato selezionando una parola all'interno del documento. La parola viene visualizzata nella casella **Parola** della finestra di dialogo **Trattini di unione opzionali personalizzati**. Dopo aver inserito il trattino di unione opzionale nella casella **Parola sillabata**, è possibile applicarlo facendo clic su **Applica alla selezione**.

È possibile trovare e sostituire i trattini opzionali. Per ulteriori informazioni, consultare "Per trovare il testo " a pagina 361 e "Per trovare e sostituire il testo" a pagina 361.

Inserimento dei codici di formattazione

È possibile inserire codici di formattazione quali trattini e spazi unificatori. In alcuni programmi i codici di formattazione sono noti anche come "simboli". Nella tabella seguente vengono elencati i codici di formattazione disponibili e i corrispondenti tasti di scelta rapida.

Codice di formattazione	Tasto di scelta rapida
Spazio lungo	**Ctrl** + **Maiusc** + **M**
Spazio corto	**Ctrl** + **Maiusc** + **N**
¼ spazio lungo	**Ctrl** + **Alt** + **Spazio**
Spazio unificatore	**Ctrl** + **Maiusc** + **Spazio**
Tabulazioni	**Tabulazioni**
Interruzione di colonna o interruzione di riquadro di testo	**Ctrl** + **Invio**
Trattino lungo	**Alt** + **_**
Trattino corto	**Alt** + **-**
Trattino unificatore	**Ctrl** + **Maiusc** + **-**
Trattino di unione opzionale	**Ctrl** + **-**

I tasti di scelta rapida per i codici di formattazione sono tutti personalizzabili. Per informazioni sulla personalizzazione di questi tasti di scelta rapida, consultare la categoria di comandi **Testo** in "Per assegnare un tasto di scelta rapida a un comando" a pagina 667.

È possibile individuare e sostituire i codici di formattazione. Per ulteriori informazioni, consultare "Per trovare il testo " a pagina 361 e "Per trovare e sostituire il testo" a pagina 361.

Per inserire un codice di formattazione

1 Utilizzando lo strumento **Testo** , fare clic per posizionare il cursore sul punto in cui inserire un carattere o uno spazio.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci codice formattazione**, quindi scegliere un codice di formattazione dal menu.

Se lo strumento **Testo** non è attivo, il menu **Inserisci codice formattazione** non è disponibile.

È possibile inserire un carattere non elencato nel menu **Inserisci codice formattazione** facendo clic su **Testo** ▸ **Inserisci simbolo** e selezionando il carattere nella finestra mobile **Inserisci carattere**.

Visualizzazione dei caratteri non stampabili

È possibile visualizzare caratteri non stampabili come spazi, tabulazioni e codici di formattazione. Ad esempio, quando vengono visualizzati caratteri non stampabili, uno spazio viene mostrato sotto forma di un puntino nero, uno spazio unificatore come un cerchio e uno spazio lungo come una riga. Se attivati, i caratteri non stampabili vengono visualizzati solo quando si aggiunge o si modifica il testo.

Per visualizzare i caratteri non stampabili

- Fare clic su **Testo** ▸ **Mostra caratteri non stampabili**.

Per visualizzare i caratteri non stampabili è anche possibile fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, selezionare **Testo** dall'elenco delle categorie **Area di lavoro** e attivare la casella di controllo **Mostra caratteri non stampabili**.

Operazioni con il testo in lingue diverse

In CorelDRAW, è possibile lavorare con testo in lingue diverse. Ad esempio, se si esegue CorelDRAW su un sistema operativo in una lingua asiatica o si dispone di supporto per le lingue asiatiche installato su un altro sistema operativo, è possibile utilizzare le funzionalità di formattazione per il testo asiatico disponibili in CorelDRAW.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Formattazione del testo asiatico" (pagina 399)
- "Uso delle regole asiatiche per l'interruzione di riga" (pagina 400)
- "Supporto di OpenType per il testo asiatico" (pagina 401)
- "Formattazione del testo multilingue" (pagina 401)
- "Visualizzazione corretta del testo in qualsiasi lingua" (pagina 402)

Formattazione del testo asiatico

L'immissione dei caratteri asiatici è supportata in CorelDRAW solo se si utilizza un sistema operativo asiatico o se è installato l'apposito supporto linguistico su un sistema operativo non asiatico. Quando si digita testo, è possibile scegliere un carattere e un orientamento del testo (orizzontale o verticale) predefiniti. Quando si digita del testo grafico o del testo in paragrafi, il programma usa uno stile di testo grafico o in paragrafi predefinito.

Per scegliere un carattere predefinito per il testo asiatico

1. Fare clic sullo strumento **Testo** .
2. Premere **Esc** per assicurarsi che non siano selezionati oggetti.
3. Selezionare un metodo di immissione dall'IME (Input Method Editor) nella barra di stato di Windows.
   Se viene visualizzata la barra della **lingua** di Windows, è possibile selezionare un metodo di immissione dalla barra **Lingua**.
4. Selezionare un carattere dalla casella **Elenco caratteri** sulla barra delle proprietà.
5. Scegliere uno stile di carattere dalla casella di riepilogo **Stile carattere**.

Per scegliere l'orientamento del testo asiatico

1. Con lo strumento **Puntatore** selezionare il riquadro contenente il testo di cui modificare l'orientamento.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Riquadro** per visualizzare i comandi relativi al riquadro.

4 Dalla casella di riepilogo **Orientamento testo** selezionare una delle seguenti opzioni di orientamento:
   - **Orizzontale**
   - **Verticale**

L'orientamento predefinito del testo in lingua asiatica è orizzontale.

Quando si cambia l'orientamento del testo da orizzontale a verticale, le sottolineature diventano linee a sinistra, mentre le soprallineature diventano linee a destra.

Le impostazioni dell'orientamento del testo vengono applicate all'intero oggetto di testo. Non è possibile inserire testo con orientamenti diversi in un singolo oggetto di testo.

Se nel sistema operativo è installato il supporto per le lingue asiatiche, per modificare l'orientamento del testo è possibile fare clic sui pulsanti **Testo verticale** o **Testo orizzontale** della barra degli strumenti **Testo**.

Uso delle regole asiatiche per l'interruzione di riga

CorelDRAW include regole per l'interruzione di riga da applicare al testo asiatico qualora si utilizzi un sistema operativo asiatico. Nella maggior parte delle lingue asiatiche, la divisione del testo può avvenire tra due caratteri qualsiasi, con poche eccezioni. Alcuni caratteri non possono trovarsi all'inizio di una riga. Questi caratteri vengono chiamati "caratteri iniziali". Altri caratteri, chiamati "caratteri seguenti", non possono trovarsi alla fine di una riga. La riga si interrompe dopo il carattere seguente oppure prima del carattere che precede il carattere seguente. Altri caratteri ancora, chiamati "caratteri di overflow" non vengono portati a capo, ma possono estendersi oltre il margine destro o inferiore.

Per applicare una o più regole per l'interruzione di riga, è sufficiente attivarle. Per personalizzare le regole, è possibile aggiungere o rimuovere dei caratteri. Le regole possono inoltre essere ripristinate alle impostazioni predefinite.

Per attivare o disattivare le regole per l'interruzione di riga

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Regole interruzione linea**.
2 Nella finestra di dialogo **Regole asiatiche per l'interruzione di riga**, attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Caratteri iniziali**: assicura che una riga non venga interrotta prima dei caratteri contenuti nell'elenco
   - **Caratteri seguenti**: assicura che una riga non venga interrotta dopo i caratteri contenuti nell'elenco
   - **Overflow dei caratteri**: assicura che i caratteri nell'elenco possano estendersi oltre il margine della riga

Per visualizzare la voce di menu **Regole interruzione linea** è necessario avere installato sul sistema operativo il supporto per il testo asiatico.

Per aggiungere o rimuovere caratteri a una regola per l'interruzione di riga

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Regole interruzione linea**.
2 Digitare o rimuovere i caratteri nella casella appropriata.

Per visualizzare la voce di menu **Regole interruzione linea** è necessario avere installato sul sistema operativo il supporto per il testo asiatico.

Per ripristinare una regola per l'interruzione di riga alle impostazioni predefinite

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Regole interruzione linea**.

2 Fare clic sul pulsante **Ripristina** accanto a una regola.

Per visualizzare la voce di menu **Regole interruzione linea** è necessario avere installato sul sistema operativo il supporto per il testo asiatico.

Supporto di OpenType per il testo asiatico

È possibile applicare funzioni tipografiche OpenType avanzate al testo asiatico. Le funzioni OpenType sono disponibili nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto** (**Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**). Nella tabella seguente vengono descritte le funzioni OpenType che è possibile applicare al testo asiatico ammesso che tali funzioni siano incluse nel carattere.

Funzione OpenType	Descrizione
Larghezza lingue asiatiche	Cambia la larghezza spaziando o sostituendo i glifi
	La funzione Punteggiatura CJK centrata centra i segni di punteggiatura orizzontalmente e verticalmente.
Forme lingue asiatiche	Sostituisce i caratteri selezionati con una forma di glifo diversa. Non è possibile combinare le forme.
Metrica verticale lingue asiatiche	La funzione Metrica verticale alternativa centra i caratteri più corti in verticale relativamente ai caratteri ad altezza piena. Questa funzione si applica anche ai glifi latini ad altezza piena.
	La funzione Metà metrica verticale alternativa centra i caratteri in verticale relativamente ai caratteri a mezza altezza.
Alternative Kana orizzontali	Sostituisce il glifo Kana standard con un glifo Kana orizzontale
Alternative Kana verticali	Sostituisce il glifo Kana standard con un glifo Kana verticale
Alternative verticali e rotazione	Sostituisce i caratteri con forme adatte per il testo verticale, ruotandoli spesso di 90 gradi
Forme annotazione alternativa	Applica una forma di annotazione ai caratteri selezionati. Questa funzione OpenType si applica sia al testo latino che al testo asiatico.

Formattazione del testo multilingue

CorelDRAW contiene comandi per la formattazione del testo in varie lingue. Attraverso la selezione del tipo di script è possibile limitare le modifiche ai caratteri, allo stile e alle dimensioni al testo latino, asiatico o mediorientale. Ad esempio, se si desidera modificare le dimensioni del carattere di un testo giapponese in un documento che include sia testo inglese che giapponese, è possibile scegliere il tipo di testo asiatico, quindi cambiare le dimensioni del carattere. In questo modo, le nuove dimensioni del carattere verranno applicate solo al testo giapponese, mentre quelle del testo inglese rimarranno inalterate. È anche possibile abilitare lo scorrimento del testo da destra a sinistra quando si utilizzano le lingue bidirezionali, come quelle medio orientali. Inoltre, è possibile mischiare il testo latino a quello asiatico o mediorientale all'interno di un singolo oggetto di testo e impostare la spaziatura tra le due parole.

Per limitare le modifiche alle proprietà del carattere nel testo multilingue

1 Selezionare il testo con lo strumento **Testo** .

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Carattere** per visualizzare le opzioni relative al carattere.

3 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, selezionare una delle seguenti opzioni per la lingua dalla casella **Gruppo lingua ed Elenco script**:

- **Tutte le lingue**
- **Latino**
- **Asiatico**
- **Mediorientale**

4 Modificare le proprietà del carattere.

La casella **Gruppo lingua ed Elenco script** è disponibile solo se si utilizza un sistema operativo asiatico o mediorientale oppure se sul sistema operativo è installato il supporto della lingua.

Per impostare lo scorrimento del testo da destra a sinistra

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito:

- Con lo strumento **Testo** selezionato, posizionare il cursore in un blocco di testo.
- Selezionare lo strumento **Puntatore** e fare clic su un oggetto di testo grafico o su un riquadro di testo.

Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto** , fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le opzioni relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Direzione testo**.

L'opzione **Direzione testo** è disponibile e visibile solo se si utilizza un sistema operativo mediorientale oppure quando su un sistema operativo non mediorientale è installato il supporto per le lingue.

È anche possibile modificare la direzione dello scorrimento del testo nelle colonne. Per ulteriori informazioni, consultare "Per modificare il flusso del testo bidirezionale nelle colonne" a pagina 356.

Per impostare la spaziatura tra parole latine e asiatiche

1 Con lo strumento **Testo** selezionare il paragrafo che combina sia testo latino che asiatico.

2 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sul pulsante **Paragrafo** per visualizzare le proprietà relative al paragrafo.

3 Nell'area **Paragrafo** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, immettere i valori nella casella **Spaziatura lingue**.

Il valore della spaziatura lingue si basa sulla percentuale di uno spazio standard. Ad esempio, la spaziatura doppia si ottiene digitando un valore di 200.

Visualizzazione corretta del testo in qualsiasi lingua

In CorelDRAW, tutto il testo che viene aggiunto a un documento viene codificato con il set di caratteri Unicode. Quando si apre o si importa un disegno che contiene testo, CorelDRAW converte in Unicode il sistema di codifica utilizzato per il file. Ad esempio, se si importa un documento meno recente che include testo ANSI a 8 bit con una pagina codici specifica, ad esempio 949 ANSI/OEM - Coreano, CorelDRAW converte la pagina codici 949 in Unicode. Se la pagina codici non viene specificata quando si apre un documento, CorelDRAW utilizza una pagina codici predefinita per la conversione del testo. Pertanto, potrebbe presentarsi l'errata visualizzazione di una parte del testo in CorelDRAW. Tuttavia, per visualizzare correttamente il testo è possibile selezionarlo e riconvertirlo in Unicode utilizzando la pagina codici appropriata.

Le impostazioni di codifica non incidono sulla visualizzazione del testo che non rientra nella finestra di disegno, come le parole chiave, i nomi dei file e le voci di testo delle finestre mobili **Gestore oggetti** e **Gestore dati oggetto**. Per impostare i caratteri corretti per questi tipi di testo, è necessario utilizzare le impostazioni delle pagine codice presenti nelle finestre di dialogo **Apri** o **Importa**. Per ulteriori informazioni sull'uso delle impostazioni delle pagine codice, consultare "Creazione e apertura di disegni" a pagina 36.

Per visualizzare correttamente il testo in qualsiasi lingua

1. Con lo strumento **Testo** , selezionare l'oggetto di testo che non viene visualizzato correttamente.
2. Fare clic su **Testo** ▸**Codifica**.
3. Nella finestra di dialogo **Codifica del testo**, selezionare l'opzione **Altra codifica**.
4. Dall'elenco **Altra codifica**, scegliere un'impostazione di codifica che renda leggibile il testo.

   Nella finestra di anteprima viene visualizzato il testo con l'impostazione di codifica attuale.

La modifica della codifica consente l'utilizzo di caratteri Unicode, anche se il testo originario utilizzava caratteri non Unicode.

Gestione dei caratteri

CorelDRAW consente di gestire e visualizzare l'anteprima dei caratteri.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Sostituzione di caratteri" (pagina 405)
- "Incorporamento caratteri" (pagina 406)
- "Visualizzazione in anteprima e identificazione dei caratteri" (pagina 407)
- "Scelta dei caratteri con Font Playground" (pagina 408)
- "Uso di Bitstream Font Navigator" (pagina 411)

Sostituzione di caratteri

È possibile utilizzare la corrispondenza caratteri PANOSE per accedere ad un elenco di caratteri che possono essere utilizzati per sostituire quelli utilizzati nel disegno e mancanti sul computer in uso.

È possibile impostare diverse opzioni relative alla corrispondenza dei caratteri da utilizzare nel solo testo o nel testo e negli stili di testo. È anche possibile disattivare la corrispondenza dei caratteri. Quando si usa la corrispondenza dei caratteri, è possibile accettare il carattere di sostituzione predefinito oppure sceglierne un altro per sostituire il carattere mancante. È possibile applicare la sostituzione al disegno in modo temporaneo o permanente.

È inoltre possibile creare un elenco di eccezioni per le sostituzioni dei caratteri. Le eccezioni hanno la priorità sulle sostituzioni consigliate dalla funzione corrispondenza caratteri PANOSE. Un elenco di eccezioni può essere utile quando si condividono dei disegni tra piattaforme, perché talvolta lo stesso carattere ha un nome diverso su ogni piattaforma.

Per impostare le opzioni per la corrispondenza caratteri

1. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Testo** e quindi fare clic su **Caratteri**.
2. Fare clic su **Corrispondenza caratteri PANOSE**.
3. Nella finestra di dialogo **Preferenze di corrispondenza caratteri PANOSE**, attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Testo**: consente di selezionare le sostituzioni di caratteri per il testo del documento e applicare le sostituzioni di caratteri predefinite per gli stili del testo.
   - **Testo e stili**: consente di selezionare le sostituzioni di caratteri per il testo del documento e gli stili del testo.
   - **Non mostrare mai**: consente di applicare sostituzioni di caratteri predefinite per il testo del documento e per gli stili del testo.

Per usare la corrispondenza caratteri PANOSE

1 Aprire un disegno.

Se il disegno contiene caratteri mancanti, si apre la finestra di dialogo **Sostituzione carattere per caratteri mancanti**. Il nome del carattere mancante viene visualizzato nell'elenco **Carattere mancante** e la sostituzione consigliata viene visualizzata nell'elenco **Carattere sostituito**.

2 Attivare una delle opzioni seguenti:

- **Temporaneo**: sostituisce il carattere mancante con la sostituzione nella sessione corrente del disegno
- **Permanente**: sostituisce in modo permanente il carattere mancante con la sostituzione. Se si salva e riapre il file, verrà utilizzato il nuovo carattere.

Per sostituire un carattere mancante

1 Aprire un disegno.

Se il disegno contiene caratteri mancanti, viene visualizzata la finestra di dialogo **Risultati corrispondenza caratteri**.

2 Attivare l'opzione **Sostituisci carattere con**.

3 Attivare una delle opzioni seguenti:

- **Mostra i caratteri nella stessa pagina codici come carattere mancante**: consente di visualizzare esclusivamente i caratteri mancanti che supportano la pagina codici del disegno attivo.
- **Mostra tutti i caratteri**: visualizza tutti i caratteri mancanti

4 Selezionare un carattere mancante dall'elenco **Carattere mancante**.

5 Selezionare un carattere dalla casella di riepilogo **Sostituisci carattere con**.

6 Attivare una delle opzioni seguenti:

- **Temporaneo**: sostituisce il carattere mancante con la sostituzione nella sessione corrente del disegno
- **Permanente**: esegue la sostituzione dei caratteri in modo permanente all'interno del documento. Se si salva e riapre il file, verrà utilizzato il nuovo carattere.

Le sostituzioni dei caratteri possono essere salvate attivando la casella di riepilogo **Salva questa eccezione per corrispondenze caratteri future**.

È possibile utilizzare un carattere per la sostituzione di più caratteri tenendo premuto il tasto **Maiusc** e selezionando i caratteri dall'elenco **Carattere mancante** nella finestra di dialogo **Sostituzione carattere per caratteri mancanti**.

Per creare un elenco di eccezioni per le sostituzioni di caratteri

1 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Testo** e quindi fare clic su **Caratteri**.

2 Fare clic su **Corrispondenza caratteri PANOSE**.

3 Nella finestra di dialogo **Preferenze di corrispondenza caratteri PANOSE**, fare clic su **Eccezioni**.

4 Nella finestra di dialogo **Eccezioni di corrispondenza caratteri PANOSE**, digitare il nome del carattere mancante nella casella **Carattere mancante**.

5 Scegliere un carattere installato sul proprio computer dall'elenco **Carattere sostituito**.

Incorporamento caratteri

L'incorporamento caratteri consente di condividere disegni per consentire ad altri utenti di visualizzarli, stamparli e persino modificarli senza dover installare o sostituire i caratteri. Per impostazione predefinita, CorelDRAW consente di incorporare i caratteri che vengono utilizzati in un disegno quando il file viene salvato, ma è possibile scegliere di disabilitare l'incorporamento caratteri per un particolare disegno. Per ulteriori informazioni, vedere "Per salvare un disegno" a pagina 48. È anche possibile modificare l'opzione predefinita di l'incorporamento dei caratteri nei disegni.

Notare che CorelDRAW rispetta le autorizzazioni di ogni carattere. Alcuni caratteri consentono l'incorporamento per scopi di stampa e visualizzazione in anteprima, ma non per la modifica di testo; altri caratteri potrebbero non consentire l'incorporamento.

È possibile importare file che contengono caratteri incorporati. Se un carattere incorporato non consente la modifica, un indicatore visivo viene visualizzato accanto al nome del carattere nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Quando si cerca di modificare il testo che utilizza questo carattere, viene chiesto di scegliere una sostituzione carattere. Per ulteriori informazioni, consultare "Sostituzione di caratteri" a pagina 405.

Per modificare l'opzione predefinita di incorporamento caratteri

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Salva**.
3. Nell'area **Caratteri**, attivare o disattivare la casella di controllo **Incorpora caratteri durante il salvataggio**.

Visualizzazione in anteprima e identificazione dei caratteri

CorelDRAW consente di visualizzare un'anteprima dei caratteri prima di utilizzarli. È anche possibile visualizzare un'anteprima di un carattere in tutti gli stili disponibili, ad esempio il grassetto e il corsivo; inoltre è possibile modificare le dimensioni dei nomi caratteri visualizzati nella casella **Elenco caratteri**. Inoltre, l'elenco Caratteri può contenere solo i caratteri utilizzati nel documento attivo, escludendo tutti i caratteri non necessari.

È anche possibile identificare facilmente anche un carattere nella sezione di testo di un progetto grafico. CorelDRAW consente di catturare un campione dell'immagine grafica e di caricarlo automaticamente sul sito www.whatthefont.com per l'identificazione.

Per visualizzare un'anteprima di un carattere

1. Fare clic sullo strumento **Testo** .

   Se si desidera visualizzare l'anteprima di un carattere nella finestra di disegno, selezionare il testo desiderato.
2. Nella barra delle proprietà, fare clic sulla casella **Elenco caratteri**.

   Il nome del carattere viene visualizzato con il relativo carattere.

   Per visualizzare l'anteprima del testo selezionato con applicato un carattere specifico, posizionare il puntatore del mouse sul nome del carattere nella casella **Elenco caratteri**.

I nomi dei caratteri simboli vengono visualizzati con il carattere dell'interfaccia utente predefinito e a destra del nome del carattere simbolo vengono visualizzati esempi dello stesso.

Se un carattere ha altri stili, ad esempio il grassetto o il corsivo, è possibile visualizzarne un'anteprima posizionando il puntatore del mouse sulla freccia della bandierina ▸ accanto al nome del carattere.

Per modificare le dimensioni dei nomi carattere nell'elenco caratteri

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni elenco caratteri**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni**.
2. Nell'area **Contenuto elenco caratteri**, specificare una dimensione nella casella **Dimensione carattere utilizzata in Elenco caratteri**.

Per visualizzare solo i caratteri utilizzato in un documento

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Elenco caratteri**.
2. Attivare la casella di controllo **Mostra solo caratteri documento**.

Quando lo strumento **Testo** è attivo, solo i caratteri usati nel disegno attivo vengono visualizzati nella casella di riepilogo **Elenco caratteri** della barra proprietà.

Gli ultimi caratteri utilizzati vengono visualizzati nella parte superiore della casella **Carattere**. Per impostazione predefinita, l'elenco visualizza gli ultimi cinque caratteri utilizzati. È possibile cambiare il numero dei caratteri visualizzati nell'elenco, digitando un valore nella casella **Numero degli ultimi caratteri utilizzati visualizzati**. È possibile visualizzare un massimo di 20 caratteri.

Per identificare un carattere

1. Fare clic su **Testo ▸ WhatTheFont?!**.
2. Trascinare il cursore per creare un perimetro intorno al carattere che si desidera identificare. Fare clic all'interno dell'area di cattura o premere **Invio** per completare la cattura. Per annullare l'operazione, premere **Esc**.
   Sul sito Web WhatTheFont?!, viene visualizzato il carattere catturato.
3. Seguire le indicazioni sul sito Web WhatTheFont?! per completare l'identificazione del carattere.

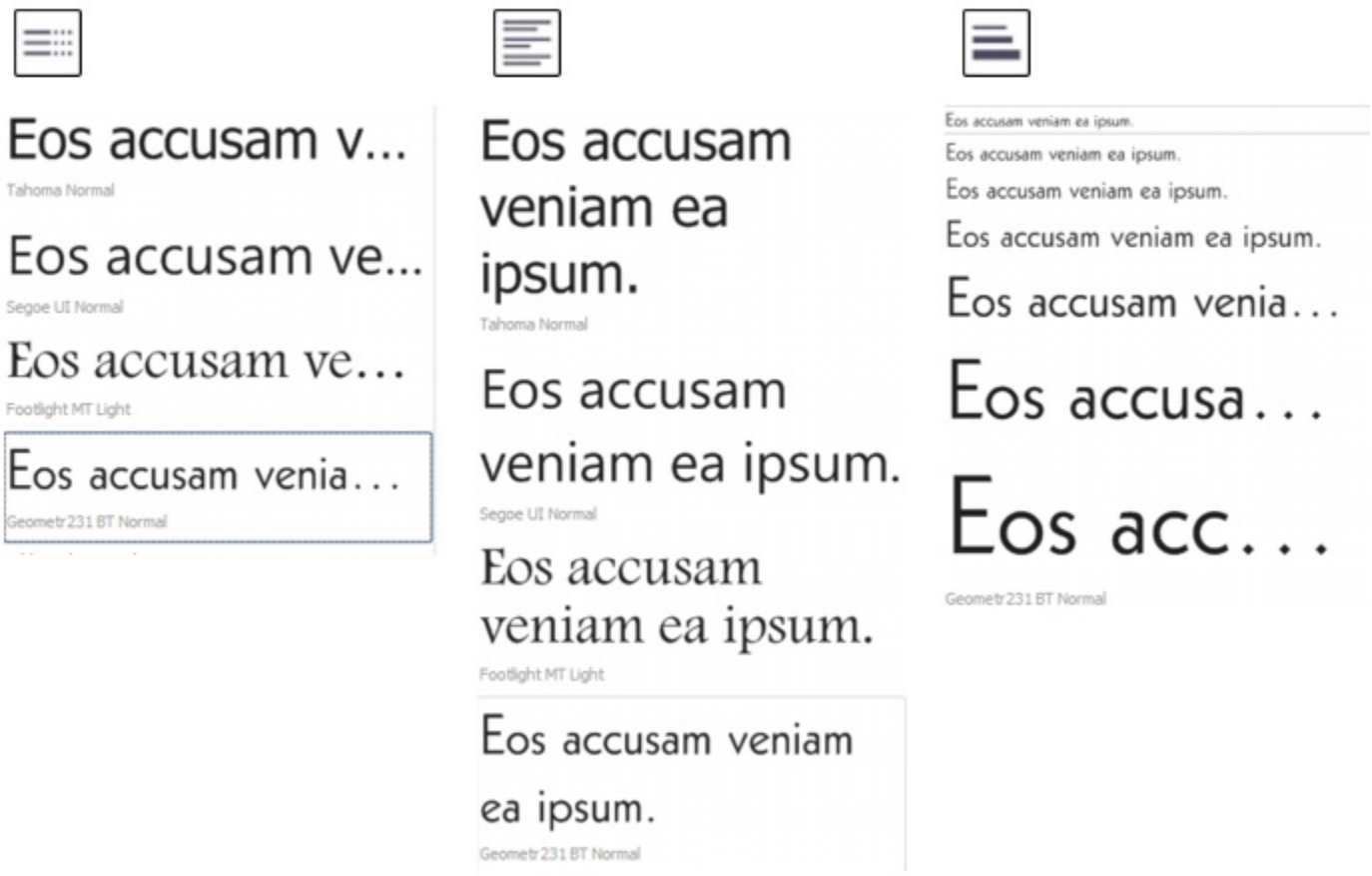
Per ottenere migliori risultati dalla ricerca, l'altezza ideale delle lettere è di circa 100 pixel. Catturare soltanto lettere maiuscole o minuscole, non numeri o caratteri speciali. Verificare che il testo catturato sia orizzontale e che le lettere non si tocchino.

Scelta dei caratteri con Font Playground

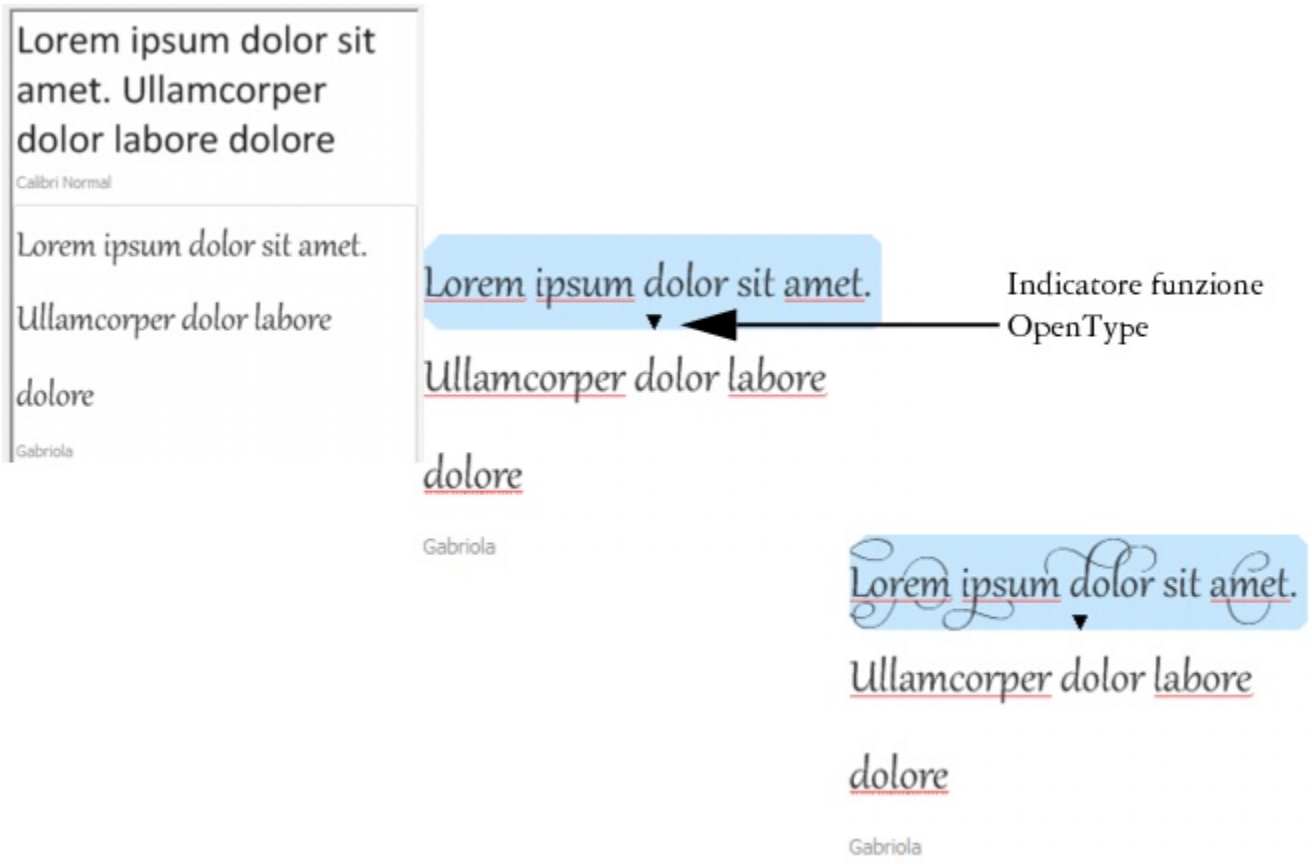
Font Playground consente di visualizzare lo stesso testo campione in diversi caratteri e dimensioni per consentire di scegliere i caratteri per il progetto.

È possibile visualizzare in anteprima campioni di testo preimpostati oppure digitare o incollare testo. Inoltre, è possibile visualizzare campioni come righe singole di testo o testo di più righe, nonché visualizzare un campione di testo come righe singole di testo con dimensioni caratteri crescenti.

Se un campione di testo utilizza un carattere OpenType, è possibile visualizzare funzioni OpenType disponibili e applicarle al campione di testo.



Visualizzare da sinistra a destra: Riga singola, Multilinea e Cascata



Se i campioni di testo utilizzano caratteri OpenType, è possibile selezionare testo per visualizzare l'indicatore di funzione OpenType e applicare una funzione Open Type. In questo esempio, un'impostazione stilistica è stata applicata al testo selezionato.

Per visualizzare un campione di testo nel contesto, è possibile incollarlo nella posizione desiderata della finestra di disegno.

Per visualizzare in anteprima caratteri con Font Playground

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Font Playground**.

2 Per modificare il carattere di un campione, fare clic sul campione e scegliere un carattere dalla casella **Elenco caratteri**.
Se si desidera modificare il testo in tutti i campioni, fare doppio clic su un campione, premere **Ctrl+A** per selezionare il testo, quindi immettere il nuovo testo.

3 Per scegliere un'opzione di visualizzazione, selezionare uno dei seguenti pulsanti:
- **Linea singola**: consente di visualizzare i campioni come righe di testo singole
- **Multilinea**: consente di visualizzare i campioni come testo multilinea
- **Cascata**: consente di visualizzare il campione selezionato come righe di testo singole di dimensioni crescenti

4 Per modificare le dimensioni del testo di esempio, spostare il dispositivo di scorrimento **Zoom**.
Se si desidera modificare le dimensioni del testo in incrementi predefiniti, fare clic sui pulsanti **Zoom** accanto al dispositivo di scorrimento **Zoom**.

Operazioni aggiuntive

Aggiungere un campione di testo	Fare clic su **Aggiungi un altro campione** e scegliere un carattere dalla casella **Elenco caratteri**.

Operazioni aggiuntive

Incollare un campione di testo in un documento	Fare clic su un campione di testo e scegliere **Copia**. Utilizzando lo strumento **Testo** , fare clic con il pulsante destro del mouse nel punto in cui si desidera posizionare il campione di testo e fare clic su **Incolla**. È anche possibile trascinare un campione di testo nella finestra del documento.
Eliminare un campione di testo	Fare clic su un campione di testo e scegliere il pulsante **Chiudi** nell'angolo superiore destro del campione.
Incollare testo in un campione di testo	Fare clic su un campione di testo e premere **Ctrl+V**.
Cambiare l'ordine dei campioni di testo	Trascinare un campione di testo in una nuova posizione nell'elenco.

Uso di Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator è il sistema di gestione caratteri incluso nell'applicazione. Bitstream Font Navigator permette di memorizzare fino a 2.000 caratteri in un unico database ("catalogo"). È possibile accedere ai caratteri rapidamente, organizzarli e visualizzarli in anteprima prima di utilizzarli. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Bitstream Font Navigator.

Per avviare Bitstream Font Navigator

Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- (Windows 7) Nella barra delle applicazioni di Windows, fare clic su **Start ▸ Tutti i programmi ▸ CorelDRAW Graphics Suite X7 ▸ Bitstream Font Navigator**.
- (Windows 8) Fare clic sulla porzione **Bitstream Font Navigator** sul desktop.

Per accedere alla Guida di Bitstream Font Navigator

- In Bitstream Font Navigator, fare clic su **Guida ▸ Guida in linea**.

Uso degli Strumenti di scrittura

Gli Strumenti di scrittura servono per correggere errori di ortografia e grammatica, apportare le correzioni automaticamente e affinare il proprio stile di scrittura.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Uso di Correzione rapida" (pagina 413)
- "Uso delle funzioni Controllo ortografia e Grammatik" (pagina 415)
- "Uso della funzione Sinonimi" (pagina 417)
- "Operazioni con le lingue" (pagina 418)
- "Personalizzazione degli strumenti di scrittura" (pagina 418)
- "Uso degli stili di controllo" (pagina 420)
- "Uso delle classi di regole" (pagina 422)
- "Analisi di un disegno" (pagina 423)
- "Uso degli elenchi di parole" (pagina 424)
- "Controllo delle statistiche" (pagina 427)

Per ulteriori informazioni sull'uso degli Strumenti di scrittura, consultare "Riferimento: Uso degli Strumenti di scrittura" a pagina 427.

Uso di Correzione rapida

QuickCorrect™ corregge automaticamente le parole che contengono errori di battitura e di maiuscole/minuscole. È possibile personalizzare la funzione Correzione rapida specificando i tipi di errore rilevati e corretti automaticamente.

In CorelDRAW, le virgolette applicate al testo variano in base alla lingua selezionata. È possibile personalizzare ulteriormente le virgolette per lingue diverse utilizzando la funzione Correzione rapida. Ad esempio, è possibile modificare lo stile delle virgolette doppie, singole e diritte per una lingua.

L'aggiunta di parole alla funzione Correzione rapida consente di sostituire abbreviazioni e parole che sono spesso soggette a errori di battitura. Alla successiva digitazione della parola errata, la funzione Correzione rapida la corregge automaticamente. È possibile usare questa funzione per creare scelte rapide per parole e frasi usate frequentemente. Ad esempio, è possibile memorizzare la frase "per vostra informazione" con l'abbreviazione "PVI" in modo che, ogni volta che si digita "PVI" seguito da uno spazio, questo venga sostituito dalla frase specificata.

È possibile aggiungere automaticamente all'elenco di parole della funzione Correzione rapida le correzioni effettuate con la funzione Correzione ortografia in modo che ogni volta che la parola viene digitata in modo errato verrà corretta automaticamente.

È inoltre possibile annullare le correzioni della funzione Correzione rapida.

Per personalizzare la funzione Correzione rapida

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Correzione rapida**.
2 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
- **Metti prima lettera delle frasi in maiuscolo**
- **Correggi due iniziali maiuscole consecutive**
- **Metti in maiuscolo i giorni**
- **Collega automaticamente**
- **Sostituisci il testo durante la digitazione**

L'opzione **Correggi due iniziali maiuscole consecutive** non apporta modifiche se una lettera maiuscola è seguita da uno spazio o da un punto, oppure se una parola contiene altre lettere maiuscole.

Invece di attivare la casella di controllo **Rendi maiuscole le prime lettere delle frasi**, è possibile selezionare l'opzione Prima lettera maiuscola. Per ulteriori informazioni, consultare "Per cambiare le maiuscole/minuscole del testo" a pagina 379.

Per personalizzare le virgolette per lingue diverse

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Correzione rapida**.
2 Scegliere una lingua dalla casella di riepilogo **Lingua**.
3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Cambiare le virgolette diritte in virgolette tipografiche ("curve/inglesi")	Attivare la casella di controllo **Cambia virgolette diritte in virgolette tipografiche**.
Inserire virgolette diritte quando la virgoletta segue un numero	Attivare la casella di controllo **Usa virgolette dritte dopo i numeri**.
Cambiare l'aspetto delle virgolette singole	Scegliere uno stile di virgoletta dalle caselle di riepilogo **Apertura** e **Chiusura** o digitare un carattere in ciascuna casella.
Cambiare l'aspetto delle virgolette doppie	Scegliere uno stile di virgoletta dalle caselle di riepilogo **Apertura** e **Chiusura** o digitare un carattere in ciascuna casella.

Le virgolette diritte talvolta sono utilizzate come simboli per piedi (') e pollici (").

Per aggiungere parole alla funzione Correzione rapida

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Correzione rapida**.
2 Attivare la casella di controllo **Sostituisci il testo durante la digitazione**.
3 Digitare il testo da sostituire nella casella **Sostituisci**.
4 Digitare il testo sostitutivo nella casella **Con**.
5 Fare clic su **Aggiungi**.

È possibile usare questa funzione per creare scelte rapide per parole e frasi usate frequentemente. Digitare l'abbreviazione nella casella **Sostituisci** e il termine o la frase nella casella **Con**.

Per aggiungere correzioni ortografiche alla funzione Correzione rapida

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Testo**, quindi fare clic su **Ortografía**.

3 Attivare la casella di controllo **Aggiungi correzioni a Correzione rapida**.

Per annullare una correzione della funzione Correzione rapida

- Fare clic su **Modifica** ▸ **Annulla Correzione rapida**.

Uso delle funzioni Controllo ortografia e Grammatik

Gli strumenti di scrittura eseguono diversi controlli sul testo. Utilizzando la funzione Controllo ortografia e Grammatik è possibile effettuare il controllo ortografico e grammaticale dell'intero disegno, di parte del disegno o solo del testo selezionato.

È possibile modificare manualmente il testo e riprendere il controllo del disegno.

Le funzioni Controllo ortografia e Grammatik sostituiscono parole e frasi in due modi: è possibile selezionare una parola o definire la sostituzione automatica di una parola. Questa opzione è particolarmente utile per le parole che si tende a digitare sempre erroneamente. Le parole da sostituire automaticamente vengono memorizzate in un file contenente l'elenco delle parole definite dall'utente. Per ulteriori informazioni sui file degli elenchi di parole, consultare "Uso degli elenchi di parole" a pagina 424.

È possibile ignorare un errore di scrittura una volta ma segnalare le occorrenze successive del problema, oppure è possibile ignorare l'errore per tutta la sessione di correzione.

Per controllare l'ortografia o la grammatica in un intero disegno

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Controllo ortografia**
   - **Grammatik**

2 Scegliere **Documento** dalla casella di riepilogo **Controlla**.

3 Fare clic su **Inizio**.

Per controllare l'ortografia o la grammatica in una parte di un disegno

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Controllo ortografia**
   - **Grammatik**

2 Nella casella di riepilogo **Controlla**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Paragrafo**
   - **Testo selezionato**
   - **Frase**
   - **Parola**

3 Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Inizio**: per iniziare un nuovo controllo
   - **Riprendi**: per riprendere un controllo interrotto.

Le opzioni disponibili nella casella di riepilogo **Controlla** variano in base al tipo di disegno che si sta controllando.

Per controllare l'ortografia o la grammatica del testo selezionato

1 Selezionare il testo da controllare.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

Il comando **Avvio automatico** è attivato per impostazione predefinita sia per la funzione Controllo ortografia sia per Grammatik. Per disattivare il comando **Avvio automatico**, selezionare **Opzioni** ▸ **Avvio automatico**; per controllare un disegno, è necessario fare clic sul pulsante **Inizio** nella finestra di dialogo **Strumenti di scrittura**.

Per modificare manualmente il testo

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Quando il controllo ortografico o grammaticale si interrompe su una parola o una frase, fare clic sul punto nel quale apportare le modifiche.

3 Modificare il testo.

Per sostituire una parola o una frase

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Quando il controllo ortografico o grammaticale si interrompe, scegliere una parola o una frase dalla casella di riepilogo **Sostituzioni**.

3 Fare clic su **Sostituisci**.

Se la funzione Controllo ortografia non suggerisce termini sostitutivi, è possibile modificare il testo manualmente nella casella **Sostituisci con**.

Per definire le sostituzioni di testo automatiche

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Quando il controllo ortografico o grammaticale si interrompe su una parola, fare clic su **Sostituzione automatica**.

Per ignorare un errore ortografico o grammaticale una volta

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Quando il controllo ortografico o grammaticale si interrompe, fare clic su **Ignora**.

Per ignorare tutte le istanze di un errore

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Controllo ortografia**

- Grammatik

2 Quando il controllo ortografico o grammaticale si interrompe, fare clic su **Ignora tutto**.

Per saltare tutte le istanze di un termine in tutte le sessioni di controllo si può procedere anche aggiungendo tale parola a un elenco di parole utente. Per ulteriori informazioni sui file degli elenchi di parole, consultare "Uso degli elenchi di parole" a pagina 424.

Uso della funzione Sinonimi

La funzione Sinonimi può essere utile per affinare il proprio stile di scrittura. La funzione Sinonimi consente di cercare opzioni quali sinonimi, contrari e termini correlati.

È possibile sostituire una parola usando la funzione Sinonimi. Quando si effettua la ricerca, la funzione Sinonimi propone una breve definizione del termine e un elenco delle opzioni di ricerca selezionate. La funzione Sinonimi conserva inoltre un elenco cronologico dei termini ricercati. Ogni volta che si avvia questa funzione, viene creato un nuovo elenco cronologico.

La funzione Sinonimi sostituisce automaticamente una parola con un termine suggerito, ma è possibile usare questa funzione anche per inserire termini.

Per sostituire una parola

1 Selezionare una parola.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Sinonimi**.

3 Fare clic su **Cerca**.

4 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su una definizione e fare clic su una parola.

5 Fare clic su **Sostituisci**.

Operazioni aggiuntive

Cercare parole suggerite dalla funzione Sinonimi	Visualizzare le definizioni nel pannello a destra delle parole suggerite.
Cercare una parola	Digitare una parola nella casella di riepilogo nella parte superiore della pagina **Sinonimi**. Fare clic su **Cerca**.
Cercare parole controllate di recente	Scegliere una parola dalla casella di riepilogo nella parte superiore della pagina **Sinonimi**.

In alcuni casi, viene chiesto di selezionare la forma corretta del termine da inserire. La richiesta viene visualizzata quando la parola che si desidera sostituire presenta la stessa ortografia al presente e al congiuntivo (ad esempio "tu mangi") o quando un termine può rappresentare più parti del discorso (ad esempio "letto", che può essere utilizzato come sostantivo o come verbo).

Utilizzare i tasti freccia destra e sinistra per scorrere gli elenchi di parole.

Per inserire una parola

1 Nel disegno, fare clic nel punto in cui inserire la parola.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Sinonimi**.

3 Digitare una parola nella casella situata nella parte superiore della pagina **Sinonimi**.

4 Fare clic su **Cerca**.

5 Scegliere una parola dalla casella di riepilogo.

6 Fare clic su **Inserisci**.

In alcuni casi, viene chiesto di selezionare la forma corretta del termine da inserire. La richiesta viene visualizzata quando la parola che si desidera sostituire presenta la stessa ortografia al presente e al congiuntivo (ad esempio "tu mangi") o quando un termine può rappresentare più parti del discorso (ad esempio "letto", che può essere utilizzato come sostantivo o come verbo).

Operazioni con le lingue

Un disegno può contenere testi che utilizzano lingue diverse. Ad esempio, se la lingua predefinita del sistema operativo è l'inglese e sul computer è installato anche un modulo per la lingua francese, è possibile utilizzare gli Strumenti di scrittura per controllare l'ortografia o la grammatica sia del testo francese sia di quello inglese. Quando si eseguono le funzioni Controllo ortografia, Grammatik o Sinonimi, CorelDRAW controlla parole, frasi e proposizioni in base alla lingua assegnata.Questo permette di evitare che termini stranieri vengano evidenziati come errati. È possibile utilizzare gli Strumenti di scrittura così come si farebbe se il testo fosse redatto tutto in un'unica lingua.

Quando si installa l'applicazione, è possibile effettuare una selezione da un elenco di lingue supportate dagli Strumenti di scrittura. Se non è stata eseguita un'installazione personalizzata per includere ulteriori lingue, viene installata solo la lingua predefinita dello strumento di scrittura. Per ulteriori informazioni sull'aggiornamento dell'installazione per includere altre lingue supportate dagli Strumenti di scrittura, consultare "Per modificare o riparare un'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7" a pagina 6.

Per ulteriori informazioni sull'installazione di un modulo lingua degli Strumenti di scrittura, consultare "Modifica della lingua" a pagina 33.

È anche possibile controllare le convenzioni di formattazione di un'altra lingua. Ad esempio, la funzione Controllo ortografia può formattare tutte le date di un disegno in base allo standard francese (ad esempio, "12 avril 2005").

Molte lingue supportano la funzione di sillabazione. La sillabazione permette di ridurre l'irregolarità del testo lungo il margine destro dividendo le parole in corrispondenza del termine della riga, invece di forzare l'invio a capo dell'intera parola.

È inoltre possibile specificare quali virgolette utilizzare per le varie lingue. Per ulteriori informazioni, consultare "Per personalizzare le virgolette per lingue diverse" a pagina 414.

Per assegnare una lingua al testo

1 Selezionare il testo.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Lingua**.

3 Scegliere una lingua dall'elenco nella finestra di dialogo **Lingua del testo**.

È possibile assegnare una lingua alle parole, alle frasi o ai paragrafi selezionati.

Se si desidera utilizzare gli Strumenti di scrittura per la lingua selezionata nella finestra di dialogo **Lingua del testo**, è necessario installare il modulo relativo alla lingua desiderata.

Selezionando il testo, nella barra di stato viene visualizzato il codice della lingua composto da tre lettere, che indica la lingua assegnata al testo.

Personalizzazione degli strumenti di scrittura

È possibile personalizzare la modalità di controllo dell'ortografia in un disegno. Ad esempio, è possibile specificare la modalità di avvio della funzione Controllo ortografia e l'eventuale ricerca delle parole errate, dell'uso irregolare delle maiuscole, delle parole duplicate o delle parole con valori numerici.

È possibile personalizzare anche le modalità di esecuzione del controllo grammaticale eseguito da Grammatik nel disegno. È possibile personalizzare Grammatik per determinare l'avvio automatico, per impostare la visualizzazione di una richiesta prima della sostituzione automatica delle parole e per visualizzare i suggerimenti di controllo ortografico per le parole errate.

La funzione Sinonimi può essere personalizzata per la ricerca delle parole o per la chiusura automatica. La personalizzazione comprende anche la possibilità di definire la visualizzazione di suggerimenti per gli errori ortografici e la visualizzazione di più elenchi di parole alternativi.

Per impostare le opzioni della funzione Controllo ortografia

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Controllo ortografia**.
2 Fare clic su **Opzioni** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Avvio automatico**
   - **Segnale acustico in caso di errori ortografici**
   - **Ricontrolla tutto il testo**
   - **Controlla parole contenenti numeri**
   - **Controlla ripetizioni**
   - **Controlla maiuscole irregolari**
   - **Conferma prima della sostituzione automatica**
   - **Mostra suggerimenti fonetici**

Le opzioni scelte diventeranno effettive al successivo avvio della funzione Controllo ortografia.

Per impostare le opzioni di Grammatik

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2 Fare clic su **Opzioni** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Avvio automatico**
   - **Conferma prima della sostituzione automatica**
   - **Mostra suggerimenti fonetici**

Le opzioni scelte diventeranno effettive al successivo avvio della funzione Grammatik.

Per impostare le opzioni di Sinonimi

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Sinonimi**.
2 Fare clic su **Opzioni** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Cerca automaticamente**
   - **Chiusura automatica**
   - **Assistente ortografico**

Le opzioni scelte diventeranno effettive al successivo avvio della funzione Sinonimi.

Uso degli stili di controllo

Gli stili di controllo sono regole stilistiche preimpostate applicate al disegno. Questi stili permettono di controllare il disegno in base a un tipo di di scrittura specifico. Ad esempio, è possibile scegliere lo stile pubblicitario per controllare testi pubblicitari o materiali di marketing.

È possibile creare, eliminare e ripristinare gli stili di controllo.

È inoltre possibile specificare un numero massimo di elementi quando Grammatik controlla la grammatica di un disegno. Ad esempio, si può specificare il numero massimo di sostantivi consecutivi consentito da Grammatik.

La scelta di un livello di formalità permette a Grammatik di controllare l'uso del linguaggio formale nel disegno. A ogni stile di controllo è assegnato un determinato livello di formalità. Ogni livello di formalità si concentra a sua volta su uno stile di scrittura diverso. È possibile selezionare tre diversi livelli di formalità: informale, standard e formale.

Per selezionare uno stile di controllo

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.
3. Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Spelling plus**
   - **Controllo rapido**
   - **Very strict**
   - **Formal memo or letter**
   - **Informal memo or letter**
   - **Technical or scientific**
   - **Documentation or speech**
   - **Student composition**
   - **Advertising**
   - **Fiction**
   - **Grammar As-You-Go**
4. Fare clic su **Seleziona**.

Lo stile di controllo rimane attivo fino a quando non viene disattivato o se ne imposta uno alternativo.

Per creare uno stile di controllo

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.
3. Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, attivare l'opzione **Very strict**.
4. Fare clic su **Modifica**.
5. Nella finestra di dialogo **Modifica stili di controllo**, disattivare nell'elenco **Classi di regole** qualsiasi classe di regole che si intende escludere.
6. Modificare le impostazioni.
7. Fare clic su **Salva con nome**.
8. Nella finestra di dialogo **Salva stile di controllo con nome**, digitare un nome nella casella **Nome stile personalizzato**.

Per eliminare uno stile di controllo

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.

3 Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo dall'elenco.

4 Fare clic su **Elimina**.

È possibile eliminare gli stili di controllo personalizzati, ma non quelli preimpostati.

Per modificare uno stile di controllo

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.

3 Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo.

4 Fare clic su **Modifica**.

5 Modificare le impostazioni.

6 Fare clic su **Salva**.

Quando si salva uno stile di controllo predefinito modificato, appare un asterisco (*) a fianco del nome dello stile.

Per ripristinare uno stile di controllo modificato

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.

3 Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo modificato dall'elenco.

4 Fare clic su **Modifica**.

5 Fare clic su **Ripristina**.

Per salvare con un nuovo nome uno stile di controllo modificato o ripristinato, fare clic su **Salva con nome**, quindi digitare il nuovo nome nella finestra di dialogo **Salva stile di controllo con nome**.

Non è possibile ripristinare le impostazioni predefinite per gli stili di controllo personalizzati salvati con nuovi nomi.

Per specificare il numero massimo di determinati elementi

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.

3 Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo dall'elenco.

4 Fare clic su **Modifica**.

5 Nell'area **Massimo consentito**, digitare i valori in una delle caselle seguenti:

- **Nomi consecutivi**
- **Locuzioni prepositive consecutive**
- **Lunghezza frasi lunghe**
- **Ortografia numeri inferiori o uguali a**
- **Parole ammesse tra il "to" e il verbo all'infinito**

Impostare il parametro **Ortografia numeri inferiori o uguali a** su zero se non si desidera che i numeri vengano segnalati come errori.

Per modificare il livello di formalità

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.
3. Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo dall'elenco.
4. Fare clic su **Modifica**.
5. Nell'area **Livello di formalità**, attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Informale**
   - **Standard**
   - **Formale**

Uso delle classi di regole

Le classi di regole contengono gruppi di regole stilistiche e grammaticali. Grammatik si avvale delle classi di regole per rilevare gli errori più comuni.

Le classi di regole possono essere attivate o disattivate in qualsiasi momento durante la sessione di Grammatik. Quando si disattiva una regola, Grammatik ignora tutti gli errori ad essa associati durante la sessione di controllo corrente. È possibile scegliere le classi di regole da applicare durante una sessione di Grammatik, modificare una classe o salvare un nuovo gruppo di regole come stile di controllo.

Per attivare una regola

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Attiva regole**.
3. Nella finestra di dialogo **Attiva regole**, scegliere le regole da attivare dall'elenco **Regole**.

Il comando **Attiva regole** è disponibile solo se durante una sessione di revisione è stata disattivata una regola. In caso contrario, non sarà disponibile per la selezione.

Per disattivare una regola

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Avviare una nuova sessione di controllo grammaticale.
3. Quando Grammatik rileva un errore che non si desidera segnalare, fare clic su **Disattiva**.

Per aggiungere classi di regole

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Stili di controllo**.
3. Nella finestra di dialogo **Stili di controllo**, scegliere uno stile di controllo dall'elenco.
4. Fare clic su **Modifica**.
5. Nella finestra di dialogo **Modifica stili di controllo**, attivare qualsiasi casella di controllo accanto alle classi di regole dell'elenco **Classi di regole** da aggiungere.

Per salvare un gruppo di regole come nuovo stile di controllo

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Salva regole**.
3. Nella finestra di dialogo **Salva regole**, fare clic su **Salva con nome**.
4. Nella finestra di dialogo **Salva stile di controllo con nome**, digitare un nome nella casella **Nome stile personalizzato**.

L'opzione **Salva regole** è disponibile solo quando è stata disattivata una regola.

Analisi di un disegno

Grammatik permette di analizzare la struttura grammaticale del testo nel disegno. È possibile analizzare sia parti di una frase che parti del discorso. Quando Grammatik analizza una frase, assegna una parte della frase a ciascuna parola o gruppo di parole. Grammatik si avvale dell'albero di analisi per visualizzare le parti di una frase. Quando Grammatik analizza il testo, assegna una parte del discorso a ciascuna parola della frase. È possibile visualizzare le parti del discorso che Grammatik assegna a una frase.

È possibile creare rapporti sui conteggi per analizzare uno stile di scrittura. Questo rapporto permette di stabilire se il documento contiene troppe parole lunghe, o se i paragrafi sono troppo lunghi e complicati per il lettore.

È possibile creare rapporti degli errori marcati per analizzare uno stile di scrittura. Questo rapporto elenca i tipi di errori segnalati nel disegno e indica il numero di segnalazioni di ogni errore. Questo rapporto permette anche di identificare i tipi di problemi grammaticali che compaiono più spesso in un disegno.

Inoltre, i rapporti di leggibilità analizzano il grado di competenza necessaria a un lettore per comprendere il testo contenuto in un disegno. Grammatik analizza la leggibilità di un disegno confrontando del testo con un documento di riferimento. È possibile scegliere da uno a tre documenti di confronto Grammatik oppure aggiungerne uno personalizzato.

Per visualizzare un albero di analisi

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Albero di analisi**.

La posizione del cursore determina la frase che viene visualizzata nell'albero di analisi.

Per visualizzare le parti del discorso

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Parti del discorso**.

La posizione del cursore determina la frase che viene visualizzata nella finestra di dialogo **Parti del discorso**.

Per visualizzare un rapporto sui conteggi

1. Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.
2. Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Conteggi**.

Per visualizzare un rapporto degli errori marcati

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Regole marcate**.

Per visualizzare la leggibilità di un disegno

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Leggibilità**.

3 Nella finestra di dialogo **Leggibilità**, scegliere un documento di confronto dalla casella di riepilogo **Documento di confronto**.

Per aggiungere un documento di confronto

1 Aprire il disegno che si desidera utilizzare come documento di confronto.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Grammatik**.

3 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Analisi** ▸ **Leggibilità**.

4 Nella finestra di dialogo **Leggibilità**, fare clic su **Aggiungi documento**.

Grammatik permette di aggiungere solo un documento di confronto personalizzato. Se si aggiunge un secondo documento, questo sovrascriverà il primo documento di confronto.

Uso degli elenchi di parole

Gli elenchi di parole definiti dall'utente sono elenchi di parole o frasi analizzate durante la revisione del testo con gli Strumenti di scrittura. Gli Strumenti di scrittura analizzano due tipi di elenchi di parole: elenchi di parole utente ed elenchi di parole principali. A ogni lingua è assegnato un elenco di parole utente predefinito. Gli elenchi definiti dall'utente possono essere personalizzati mediante l'aggiunta, l'eliminazione o la sostituzione di parole. Gli elenchi principali sono costituiti da termini specializzati utilizzati dalla funzione Controllo ortografia per una determinata lingua, settore o società.

Questi elenchi offrono un utile contributo per la revisione dei testi. È possibile tenere attivi fino a 10 elenchi di parole utente contemporaneamente. Ad esempio, se si desidera che la funzione Controllo ortografia analizzi gli elenchi principali di parole sia in inglese americano che in inglese canadese, scegliere entrambi gli elenchi. Se si esercita una professione nel campo della medicina, è possibile selezionare elenchi specializzati di terze parti eseguibili sugli Strumenti di scrittura. Ogni lingua supportata dalla funzione Controllo ortografia dispone di un proprio elenco principale di parole predefinito. Gli elenchi attivi di parole definite dall'utente vengono analizzati per primi; se la parola o la frase non viene trovata in questi elenchi, la funzione analizza gli elenchi principali. È possibile aggiungere, disattivare o rimuovere gli elenchi di parole.

È possibile aggiungere una parola o una frase all'elenco definito dall'utente in modo che non venga segnalata come errore. È possibile anche aggiungere termini sostitutivi a un elenco di parole definite dall'utente, per scegliere una possibile sostituzione quando la funzione di controllo ortografico o Grammatik si fermano su una parola.

È possibile modificare o eliminare le parole in un elenco definito dall'utente in qualsiasi momento.

Per scegliere un elenco di parole definito dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Attivare la casella di controllo **Elenco parole utente**.

Se esiste un solo elenco di parole definite dall'utente, non viene visualizzata alcuna casella di controllo.

L'elenco di parole definite dall'utente predefinito per la lingua è sempre attivato.

Per aggiungere un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Fare clic nell'elenco **Elenchi parole utente** in cui collocare il nuovo elenco parole utente.

4 Fare clic su **Aggiungi elenco**.

5 Nella finestra di dialogo **Aggiungi elenco parole utente**, scegliere il nuovo elenco parole utente.

6 Fare clic su **Apri**.

L'estensione del nome del file per questo tipo di elenchi è **.uwl**.

Durante la revisione di un disegno, gli elenchi di parole utente vengono analizzati nell'ordine in cui compaiono nella finestra di dialogo **Elenchi parole utente**.

Per disattivare un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Disattivare la casella di controllo che corrisponde a un elenco di parole definite dall'utente.

L'elenco di parole definite dall'utente predefinito per la lingua è sempre attivato.

Per rimuovere un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** ▸ **Controllo ortografia**.

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Scegliere un elenco di parole definite dall'utente.

4 Fare clic su **Rimuovi elenco**.

Non è possibile rimuovere l'elenco delle parole della lingua predefinita.

Per aggiungere una parola a un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
- **Controllo ortografia**
- **Grammatik**

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Nella finestra di dialogo **Elenchi parole utente**, scegliere un elenco di parole definite dall'utente.
4 Digitare una parola nella casella **Parola/frase**.
5 Per aggiungere una parola da sostituire, digitarla nella casella **Sostituisci con**.
6 Fare clic su **Aggiungi voce**.
7 Fare clic su **Chiudi**.

In Controllo ortografia, le parole alternative compaiono nella casella **Sostituzioni**.

Fare clic su **Aggiungi** dalle schede **Controllo ortografia** o **Grammatik** per aggiungere il termine all'elenco utente predefinito.

È inoltre possibile aggiungere brevi frasi a un elenco di parole definite dall'utente.

Per aggiungere parole alternative a un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Controllo ortografia**
   - **Grammatik**
2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.
3 Nella finestra di dialogo **Elenchi parole utente**, scegliere un elenco di parole definite dall'utente.
4 Digitare una parola nella casella **Parola/frase**.
5 Digitare il testo sostitutivo nella casella **Sostituisci con**.
6 Fare clic su **Aggiungi voce**.
7 Fare clic su **Chiudi**.

È inoltre possibile aggiungere brevi frasi a un elenco di parole definite dall'utente.

Per modificare una parola o una frase in un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Controllo ortografia**
   - **Grammatik**
2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.
3 Scegliere l'elenco di parole definite dall'utente contenente la parola o la frase da modificare.
4 Scegliere la parola o la frase da modificare.
5 Modificare la parola o la frase nella casella **Sostituisci con**.
6 Fare clic su **Sostituisci voce**.

Se l'elenco di parole da modificare non compare nella finestra di dialogo **Elenchi parole utente**, fare clic su **Aggiungi elenco** per aprire l'elenco.

Per eliminare una parola o una frase da un elenco di parole definite dall'utente

1 Fare clic su **Testo** ▸ **Strumenti di scrittura** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Controllo ortografia**
   - **Grammatik**

2 Fare clic su **Opzioni** ▸ **Elenchi parole utente**.

3 Scegliere l'elenco da modificare.

4 Scegliere la parola o frase da eliminare.

5 Fare clic su **Elimina voce**.

Controllo delle statistiche

È possibile impostare la funzione delle statistiche del testo in modo che effettui il conteggio degli elementi del testo, tra cui il numero di righe, di parole, di caratteri e il nome dei caratteri e degli stili utilizzati. È inoltre possibile visualizzare statistiche per gli oggetti di testo selezionati o per l'intero disegno. Se non risulta selezionata nessuna porzione di testo, vengono conteggiati tutti gli elementi del testo del disegno, inclusi i caratteri di tabulazione e gli spazi.

Per conteggiare gli elementi di testo di un intero disegno

1 Fare clic in un'area vuota della finestra di disegno.

2 Fare clic su **Testo** ▸ **Statistiche testo**.

Operazioni aggiuntive

Conteggiare gli elementi di una parte di testo selezionata	Selezionare un blocco di testo. Fare clic su **Testo** ▸ **Statistiche testo**.

Per visualizzare informazioni sugli stili usati, attivare la casella di controllo **Mostra statistiche di stile**.

Riferimento: Uso degli Strumenti di scrittura

Grammatik usa le seguenti notazioni per identificare le parti del discorso o le parti di una frase.

Notazione in Grammatik	Termine grammaticale	Spiegazione
3v	verbo presente alla terza persona	Le frasi seguenti usano il tempo verbale presente alla terza persona: "He waits." "She brushes her hair." "Does it sing?"
<>	punteggiatura	La punteggiatura chiarisce il significato di una frase o di un periodo. Esempi: • punto (.) • virgola (,) • punto interrogativo (?)
abrv	abbreviazione	Un'abbreviazione è una versione accorciata di una parola. Ad esempio, "ecc." è un'abbreviazione di "eccetera".
adj	aggettivo	Un aggettivo modifica un nome. Esempio: un "buon" libro.
adv	avverbio	Un avverbio modifica un verbo o un aggettivo. Esempi: • go "quickly"

Notazione in Grammatik	Termine grammaticale	Spiegazione
		• a "very" good book
aux	verbo ausiliare	Un verbo ausiliare è una forma di "be", "have" o "do". Esempi: • "is" coming • "had" not run • "did" he say
bv	verbo principale	Un verbo principale è rappresentato dalla forma del verbo che segue il "to" nell'infinito o che segue un modale (come "would").
c/s	comparativo/superlativo	La forma comparativa e superlativa di aggettivi o avverbi indicano un grado di paragone. Esempi: • happier • slowest
cj	congiunzione	Una congiunzione unisce parole, frasi o proposizioni. Esempi: • the book "and" the pen • I want to leave "because" it is late.
det	determinativo	Un determinativo è un tipo di articolo. Esempi: • a • an • the • some • these • any
complemento oggetto	complemento oggetto	Un oggetto riceve l'azione. Esempio: Bob opened "the box".
ij	interiezione	Un'interiezione è un'esclamazione. Esempi: • Hi! • Oh! • Hey!
oggetto indiretto	oggetto indiretto	Un oggetto indiretto indica "a chi" o "per chi" viene compiuta l'azione della frase. Esempi: • Bob gave "her" an apple. • I sent "him" a postcard.
inf	split infinitive	Uno "split infinitive" è un verbo nel relativo modo infinito (to be, to run) in cui vengono interposti dei modificatori. Ad esempio, nello split infinitive "to boldly go", l'avverbio "boldly" divide la particella "to" dalla forma verbale "go".
proposizione principale	proposizione principale	Una proposizione principale è una frase di senso compiuto, cioè "si regge da sola" senza l'ausilio di un'altra frase. Esempi: • Let's have the picnic today unless it rains. (Proposizione principale: "Let's have the picnic today")

Notazione in Grammatik	Termine grammaticale	Spiegazione
		• When not in school, children play. (Proposizione principale: "children play")
mod	modale	Un modale è un tipo di verbo ausiliare. Esempi: • will • must • can • should • might
num	numero	Un numero esprime una quantità. Esempi: • "three" boys • "497" giorni • "62" percento
phrasal	phrasal preposition	Una "phrasal preposition" è una preposizione che appartiene a un gruppo verbale, ma è separata dal verbo. Esempio: posa "giù" il libro.
pn	nome plurale	Un nome plurale è una forma plurale di un nome. Esempi: • books • children
poss	nome possessivo	Un nome possessivo indica la proprietà. È usato come aggettivo per modificare un altro nome. Esempi: • "dog's" leg • "students'" cars • "Joe's" son
ppt	participio passato	Il participio passato è un modo verbale di tempo passato. Esempio: The note was "written" in ink.
prep phr	locuzione prepositiva	Una locuzione prepositiva è formata da una preposizione e dal relativo oggetto, più eventuali modificatori. Le locuzioni prepositive fungono da aggettivi, avverbi o nomi. Esempio: We came back "for the second show".
pres-p	participio presente	Il participio presente è un modo verbale che può fungere da componente di un gruppo verbale o da aggettivo. È generalmente creato aggiungendo "ing" al verbo principale. Esempi: • He is "writing" a book. • She is "going" to bed. • The lawyers presented "closing" arguments.
prn	pronome	Un pronome prende il posto di un nome. Esempi: • I • me • you

Notazione in Grammatik	Termine grammaticale	Spiegazione
		• mine • yourself • these • who • which
pv	tempo passato	Il tempo passato o "past tense" inglese esprime azioni che si sono già verificate. Esempi: • He "wrote" the book. • We "went" to the store.
proposizione relativa	proposizione relativa	Una proposizione relativa è un tipo di proposizione subordinata che funge da aggettivo, descrivendo il nome o il pronome che la precede. Una proposizione relativa di solito inizia con un pronome relativo, come "who", "whom" o "what". Esempio: The employees "who worked diligently" were rewarded.
rel prn	pronome relativo	Un pronome relativo introduce una frase subordinata e la collega ad una proposizione indipendente. Esempi: The noise "that" scared you was made by the boy "who" lives next door.
sn	nome singolare	Un nome singolare è il nome di una persona, di un luogo, di una cosa o di un'idea. Esempi: • Tom • Canada • pen • health
soggetto	soggetto	Il soggetto di una proposizione svolge l'azione. Un soggetto può essere rappresentato da una o più parole. Esempi: • "John" ran. • "The cats" meowed. • "All the children and their mothers" took naps.
proposizione subordinata	proposizione subordinata	Una proposizione subordinata, chiamata anche proposizione dipendente, non "si regge" da sola. Dipende da un'altra proposizione per essere di senso compiuto. Esempio: We will have the meeting today, "because everyone is here".
that clause	that-clause	Una "that clause" è una proposizione subordinata specializzata che inizia con "that". Esempio: We were sure "that you would pay us".
verbo o gruppo verbale	verbo o gruppo verbale	Un verbo o un gruppo verbale indica un'azione. I verbi possono contenere una o

Notazione in Grammatik	Termine grammaticale	Spiegazione
		più parole, ma Grammatik usa la notazione "verb phrase" quando il verbo è formato da più di una parola. Esempi: • John "ran". • He "has gone".
wh-clause	wh-clause	Una "wh-clause" è una proposizione subordinata specializzata che inizia con "when", "how", "why" o "where". Una wh-clause può fungere da nome, avverbio o aggettivo. Esempi: • We knew "where she would go". • I will tell you "when I go".

Modelli e stili

Operazioni con i modelli..... 435
Operazioni con gli stili e i gruppi di stili..... 441
Operazioni con gli stili di colore..... 451

Operazioni con i modelli

Un modello consiste in un insieme di stili e impostazioni per il formato della pagina che determinano l'aspetto di un disegno. I modelli vengono a volte detti "template".

Usare un modello per creare dei disegni da riutilizzare.

È possibile utilizzare i modelli predefiniti in dotazione a CorelDRAW, nonché creare e utilizzare modelli personalizzati.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Ricerca di modelli" (pagina 435)
- "Utilizzo dei modelli" (pagina 437)
- "Creazione di modelli" (pagina 438)
- "Modifica di modelli" (pagina 439)

Ricerca di modelli

CorelDRAW offre un modo semplice per trovare modelli.

Ricerca

È possibile effettuare la ricerca in base a nome, categoria o informazioni di riferimento associate a un modello. Per esempio, se nel campo di testo si digita "contemporaneo", l'applicazione filtra ed esclude automaticamente tutti i file che non corrispondono, e saranno visualizzati soltanto i file contenenti la parola "contemporaneo" nel nome del modello, nella categoria o nelle note del creatore allegate al file.

Per impostazione predefinita, l'applicazione cerca in tutti i percorsi indicizzati da Ricerca immediata (su Windows 7 e Windows 8). È anche possibile cercare modelli in altri percorsi non indicizzati da Ricerca immediata. Per ulteriori informazioni sulla configurazione della Ricerca immediata su Windows 7 e Windows 8, consultare la Guida in linea di Windows.

È possibile annullare una ricerca in qualsiasi momento.

Filtro dei risultati di ricerca

È possibile limitare i risultati della ricerca impostando criteri specifici, ad esempio il tipo di documento, come brochure, volantino, newsletter o cartolina, e il settore, come ospitalità o vendita al dettaglio. È possibile visualizzare soltanto i modelli creati dall'utente o tutti i modelli (i modelli inclusi in CorelDRAW, forniti da creatori terzi e creati dall'utente).

Visualizzazione dei modelli e delle relative informazioni

È possibile aumentare le dimensioni delle miniature per riconoscere più facilmente e velocemente un determinato modello, nonché ridurne le dimensioni per visualizzare un maggior numero di risultati della ricerca in una volta sola. Quando si seleziona un modello nell'area di visualizzazione, vengono visualizzate altre informazioni relative a categoria, stile, impaginazione e opzioni di piegatura del modello, oltre a eventuali note del creatore relative all'utilizzo previsto.

Per cercare modelli

1. Fare clic su **File** ▸ **Nuovo da modello**.
2. Nella finestra di dialogo **Nuovo da modello**, digitare una parola nella casella **Cerca** e premere **Invio**.
   Le miniature che corrispondono al termine di ricerca vengono visualizzate nel riquadro **Modelli**.
3. Nella casella di riepilogo **Visualizza per** del riquadro **Filtro**, scegliere una delle categorie seguenti:
   - **Tipo**: ordina i modelli in base al tipo di documento, come brochure, volantino o newsletter.
   - **Settore**: ordina i modelli in base al settore per cui è stato progettato il modello (per esempio ospitalità, vendita al dettaglio o servizi).
4. Fare clic su una categoria nell'elenco di categorie.
   Per visualizzare tutti i modelli (vale a dire i modelli inclusi in CorelDRAW, creati da terzi, dall'utente o da altri utenti), fare clic su **Tutti**. Per visualizzare soltanto i modelli creati dall'utente, fare clic su **Modelli personali**.

I modelli personalizzati che non contengono informazioni sulla categoria vengono visualizzati in **Modelli personali**.

Se i componenti di integrazione della shell di CorelDRAW non sono stati installati (vale a dire, se durante un'installazione personalizzata è stata disattivata l'opzione relativa all'**estensione della shell di Windows** nella sezione **Utilità** della procedura guidata di installazione), è possibile cercare modelli soltanto secondo il nome del file, non in base a nomi, parole chiave o altre informazioni di riferimento.

Per eseguire una ricerca è anche possibile inserire un termine di ricerca nella casella **Cerca** e fare clic sul pulsante **Inizia ricerca** .

Per visualizzare i modelli e le relative informazioni

1. Fare clic su **File** ▸ **Nuovo da modello**.
2. Nella finestra di dialogo **Nuovo da modello**, cercare i modelli.
3. Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Aumentare o ridurre le dimensioni delle miniature	Trascinare il dispositivo di scorrimento **Zoom** a destra o a sinistra.
Visualizzare i dettagli dei modelli	Fare clic su una miniatura nel riquadro **Modelli**. I dettagli del modello vengono visualizzati nel riquadro **Dettagli modello**.

Operazione	Procedura
	Se il riquadro **Dettagli modello** è nascosto, fare clic sul pulsante **Mostra/nascondi dettagli modello** per visualizzarlo.
Visualizzare le note del creatore	Fare clic su una miniatura nel riquadro **Modelli**. Le note del creatore vengono visualizzate nel riquadro **Note creatore**.
Stampare le note del creatore	Fare clic sul pulsante **Stampa note creatore** nell'angolo inferiore sinistro del riquadro **Note creatore**. Se non esistono note del creatore associate al modello, il pulsante **Stampa note creatore** non è attivo.

Utilizzo dei modelli

Quando si utilizza il comando **File ▸ Nuovo da modello** per creare un documento da un modello, CorelDRAW formatta la pagina in base alle impostazioni del formato di pagina del modello e carica tutti gli oggetti e gli stili del modello nel nuovo documento. Utilizzando questo metodo è possibile cercare ed esplorare i modelli.

Se si desidera utilizzare soltanto gli stili di un modello, è possibile creare un documento vuoto con il comando **File ▸ Apri**.

È inoltre possibile importare stili da un modello in un documento in qualsiasi momento.

Per creare un documento a partire da un modello

1. Fare clic su **File ▸ Nuovo da modello**.
2. Cercare o esplorare i modelli.
3. Scegliere un modello dall'elenco **Modelli**.
4. Fare clic su **Apri**.

Per ulteriori informazioni sulla ricerca di modelli, consultare "Per cercare modelli" a pagina 436.

Per creare un documento da un modello è anche possibile fare clic su **File ▸ Apri**, fare doppio clic sul modello desiderato e attivare la casella di controllo **Nuovo da modello** nella finestra di dialogo **Apri**. Disattivare la casella di controllo **Con contenuto** se si desidera utilizzare soltanto gli stili del modello.

Per importare in un documento stili da un modello

1. Fare clic su **Finestra ▸ Finestre mobili ▸ Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, aprire la bandierina **Importa, esporta o salva impostazioni predefinite** e fare clic sul pulsante **Importa foglio di stile**.
3. Individuare la cartella in cui è memorizzato il modello.
4. Fare clic sul modello contenente gli stili che si desidera caricare.
5. Fare clic su **Apri**.

Vengono importati soltanto gli stili modello. Le impostazioni del formato di pagina e gli oggetti salvati con il modello vengono ignorati. Gli attributi degli oggetti esistenti vengono mantenuti.

Creazione di modelli

Se i modelli preimpostati non soddisfano le esigenze dell'utente, è possibile creare modelli personalizzati basati su documenti utilizzati più spesso. Ad esempio, se si crea regolarmente una newsletter, è possibile salvare in un modello le impostazioni e gli stili del formato di pagina.

Quando si salva un modello, CorelDRAW consente di aggiungere informazioni di riferimento, per esempio impaginazione, piegature, categoria, settore e altre note importanti. Nonostante l'aggiunta di informazioni sul modello sia facoltativa, consente di semplificare l'organizzazione dei modelli e la loro individuazione in un secondo momento. Per esempio, l'aggiunta di note descrittive a un modello consente di cercare in seguito tale modello inserendo del testo delle note.

Per creare un modello

1. Fare clic su **File** ▸ **Salva come modello**.
2. Digitare un nome nella casella di riepilogo **Nome file**.
3. Individuare la cartella in cui salvare il modello.
4. Fare clic su **Salva**.
5. Nella finestra di dialogo **Proprietà modello**, specificare le opzioni desiderate.
   - **Nome**: consente di assegnare un nome al modello. Questo nome sarà visualizzato insieme alla miniatura nel riquadro **Modelli**.
   - **Lati**: scegliere un'opzione di impaginazione.
   - **Piegature**: scegliere una piegatura dall'elenco o scegliere **Altro** e digitare il tipo di piegatura nella casella di testo accanto alla casella di riepilogo **Piegature**.
   - **Tipo**: scegliere un'opzione dall'elenco o scegliere **Altro** e digitare il tipo di modello nella casella di testo accanto alla casella di riepilogo **Tipo**.
   - **Settore**: scegliere un'opzione dall'elenco o scegliere **Altro** e digitare il settore per cui è stato creato il modello.
   - **Note creatore**: digitare le informazioni importanti relative all'uso previsto del modello.

Se si fa clic su **Annulla**, la finestra di dialogo **Proprietà modello** viene chiusa senza salvare il modello.

Se un modello viene salvato in una versione precedente di CorelDRAW Graphics Suite (13.0 o precedente), non è possibile aggiungere informazioni di riferimento.

La casella di testo **Note creatore** supporta il markup HTML, quindi è possibile incollare immagini e collegamenti ipertestuali. Le immagini incollate da un file HTML vengono inserite con il riferimento alla posizione originale e non vengono incorporate nel documento di CorelDRAW. Di conseguenza, se si decide di condividere un modello con altri utenti, verificare che gli utenti abbiano accesso alla posizione delle immagini. Se si incolla del testo formattato (chiamato anche "Rich Text") da un file Rich Text Format (RTF) o HTML, le proprietà di formattazione del testo vengono mantenute.

Se non si desidera aggiungere informazioni di riferimento, fare clic su **OK** senza specificare alcuna opzione.

È possibile inserire note del creatore anche copiando del contenuto da un altro documento e incollandolo nella casella di testo **Note creatore**.

Per formattare il testo nella casella di testo **Note creatore**, utilizzare i tasti di scelta rapida seguenti:

- **Ctrl + B**: applica il grassetto al testo selezionato
- **Ctrl + I**: applica il corsivo al testo selezionato
- **Ctrl + U**: sottolinea il testo selezionato
- **Ctrl + K**: consente di assegnare un collegamento ipertestuale al testo selezionato

Modifica di modelli

È possibile modificare un modello apportando modifiche agli stili, alle impostazioni del formato della pagina o agli oggetti. Ad esempio, se si seleziona un modello ma si desidera renderlo più versatile, si possono aggiungere degli stili creati dall'utente o prelevati da un altro modello. Per informazioni sulla modifica degli stili, consultare "Modifica di stili e gruppi di stili" a pagina 445. Per informazioni sull'impostazione delle opzioni del formato pagina, consultare "Impostazione del formato pagina" a pagina 463.

Per modificare un modello

1 Fare clic su **File** ▸ **Apri**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il modello.

3 Fare doppio clic sul nome del file del modello.

4 Nella finestra di dialogo **Apri**, attivare la casella di controllo **Apri per modifica**.

Operazioni con gli stili e i gruppi di stili

CorelDRAW fornisce funzionalità di stile avanzate che consentono di formattare i documenti con rapidità, facilità e coerenza. È possibile creare e applicare stili e gruppi di stili a diversi tipi di oggetti: oggetti grafici, testo grafico e testo in paragrafi, richiami e oggetti quota, oltre agli oggetti creati con gli strumenti Supporto artistico.

Gli stili e i gruppi di stili sono gruppi di attributi che determinano l'aspetto degli oggetti. Quando si applica uno stile o un gruppo di stili a un oggetto, tutti gli attributi definiti in tale stile vengono applicati a quell'oggetto in un solo passaggio. È quindi possibile formattare contemporaneamente molti oggetti diversi e ridurre drasticamente i tempi di impostazione e produzione. Inoltre, quando si modifica uno stile o un gruppo di stili, tutti gli oggetti definiti da tale stile vengono aggiornati automaticamente.

È inoltre possibile esportare stili e gruppi di stili come fogli di stile da utilizzare in altri documenti o importarli da fogli di stile salvati in precedenza.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Nullam placerat metus id metus lobortis ultricies
Mauris vel magna ac ligula sagittis tincidunt
Phasellus ut sem nunc, at interdum nisl
Lorem ipsum dolor sit amet,
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
Lorem ipsum dolor sit amet,

Gli stili semplificano le operazioni di formattazione degli oggetti consentendo di risparmiare tempo e garantendo un aspetto uniforme.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Creazione di stili e gruppi di stili" (pagina 442)
- "Applicazione di stili e gruppi di stili" (pagina 444)
- "Modifica di stili e gruppi di stili" (pagina 445)

- "Gestione delle proprietà oggetto predefinite" (pagina 446)
- "Esportazione e importazione di fogli di stile" (pagina 447)
- "Assegnazione di tasti di scelta rapida a stili o gruppi di stili" (pagina 448)
- "Ricerca di oggetti che utilizzano uno stile o un gruppo di stili specifico" (pagina 448)
- "Interruzione del collegamento tra oggetti e stili o gruppi di stili" (pagina 449)

Creazione di stili e gruppi di stili

Uno stile è un gruppo di attributi di formattazione che definisce una proprietà di un oggetto, come un contorno o un riempimento. Ad esempio, per definire lo stile di un contorno, è possibile specificare attributi quali spessore del contorno, colore e tipo di linea. Per definire uno stile di carattere, è possibile specificare il tipo di carattere, lo stile e le dimensioni, il colore del testo e dello sfondo, la posizione dei caratteri, il maiuscolo e molto altro ancora. CorelDRAW consente di creare e applicare stili per contorni, riempimenti, paragrafi, caratteri e riquadri di testo.

CorelDRAW consente di raggruppare gli stili in gruppi di stili. Un gruppo di stili è un insieme di stili che consente di definire l'aspetto di un oggetto. Ad esempio, è possibile creare un gruppo di stili contenente uno stile di riempimento e contorno applicabile a oggetti grafici quali rettangoli, ellissi e curve.

Sono disponibili due opzioni per la creazione di stili. È possibile creare uno stile o un gruppo di stili basato sulla formattazione di un oggetto oppure creare uno stile o un gruppo di stili da zero impostando gli attributi nella finestra mobile **Stili oggetto**.

In CorelDRAW gli stili possono contenere altri stili. Uno stile che contiene un altro stile è chiamato principale; uno stile che è contenuto in un altro stile è chiamato secondario. Le proprietà vengono ereditate automaticamente dallo stile principale; tuttavia, è possibile ignorare le proprietà ereditate per uno stile secondario e impostare proprietà specifiche. Quando si modifica lo stile principale, viene aggiornato anche lo stile secondario. Gli attributi specifici impostati per uno stile secondario non sono più correlati allo stile principale, quindi se si modifica lo stile principale, gli attributi dello stile secondario non verranno modificati. La relazione tra stile principale e stile secondario viene applicata anche ai gruppi di stili.

È possibile utilizzare stili principali e secondari nei documenti in cui gli oggetti devono condividere alcuni attributi, ma non tutti, e in cui è necessario apportare regolarmente modifiche globali. Ad esempio, se si lavora su un documento lungo e si desidera che le intestazioni e i sottotitoli abbiano una formattazione simile, è possibile creare uno stile carattere principale per le intestazioni e uno stile carattere secondario per i sottotitoli. Gli stili principale e secondario possono condividere lo stesso colore e tipo di carattere, ma hanno dimensioni diverse. Se si sceglie un colore o un tipo di carattere diverso per lo stile principale, le intestazioni e i sottotitoli verranno aggiornati automaticamente. I sottotitoli, tuttavia, avranno dimensioni inferiori rispetto alle intestazioni.

Per creare uno stile da un oggetto

1. Con lo strumento **Puntatore** , fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto.
2. Fare clic su **Stili oggetto**, selezionare **Nuovo stile da** e scegliere un tipo di stile.
   Un'anteprima mostra gli attributi dell'oggetto che verranno inclusi nel nuovo stile.
3. Fare clic su un tipo di stile.
4. Nella finestra di dialogo **Nuovo stile da**, digitare un nome nella casella **Nome nuovo stile**.

Se la finestra mobile **Stili oggetto** non è aperta, attivare la casella di controllo **Apri finestra mobile Stili oggetto** nella finestra di dialogo **Nuovo stile da**.

Per creare uno stile da un oggetto è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella **Stili** nella finestra mobile **Stili oggetto**, scegliere **Nuovo da selezione** e selezionare un tipo di stile.

Per creare un gruppo di stili da un oggetto

1 Con lo strumento **Puntatore** , fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto.

2 Selezionare **Stili oggetto** e scegliere **Nuovo gruppo di stili da**.
Un'anteprima mostra gli attributi dell'oggetto che verranno inclusi nel nuovo gruppo di stili.

3 Fare clic su **Nuovo gruppo di stili da**.

4 Nella finestra di dialogo **Nuovo gruppo di stili da**, digitare un nome nella casella **Nome nuovo gruppo di stili**.

Se la **finestra mobile Stili oggetto** non è aperta, attivare la casella di controllo **Apri finestra mobile Stili oggetto** nella finestra di dialogo **Nuovo gruppo di stili da**.

Per creare o modificare un gruppo di stili da un oggetto è anche possibile trascinare l'oggetto sulla cartella **Gruppi di stili** nella finestra mobile **Stili oggetto**. Se si trascina l'oggetto su un gruppo di stili esistente nella cartella **Gruppi di stili**, gli attributi dell'oggetto sostituiscono quelli del gruppo di stili e tutti gli oggetti ai quali il gruppo di stili è stato applicato vengono aggiornati automaticamente.

Per definire uno stile

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sul pulsante **Nuovo stile** e scegliere un tipo di stile.
Lo stile viene visualizzato nella cartella **Stili** con un nome assegnato dall'applicazione, ad esempio "Fill 1".

3 Specificare gli attributi dello stile desiderati.

Operazioni aggiuntive

Rinominare uno stile	Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile, fare clic su **Rinomina**, digitare un nuovo nome e premere **Invio**.
Eliminare uno stile	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Selezionare uno stile nella cartella **Stili** e fare clic sul pulsante **Elimina stile** . • Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile e selezionare **Elimina**.
Duplicare uno stile	Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile e selezionare **Duplica**.
Creare uno stile secondario	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Selezionare uno stile nella cartella **Stili** e fare clic sul pulsante **Nuovo stile secondario** . • Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile e scegliere **Nuovo stile secondario**.

Per definire un gruppo di stili

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sul pulsante **Nuovo gruppo di stili** per creare un gruppo di stili vuoto in cui aggiungere stili.
Il gruppo di stili viene visualizzato nella cartella **Gruppi di stili** con un nome assegnato dall'applicazione, ad esempio "Style Set 1".

3 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Fare clic sul pulsante **Aggiungi o rimuovi stile** accanto al gruppo di stili e selezionare i tipi di stile che si desidera aggiungere al gruppo. Quindi, fare clic sulle proprietà di ciascuno stile.
- Trascinare gli stili esistenti dalla cartella **Stili** al nuovo gruppo di stili.

Operazioni aggiuntive

Rinominare un gruppo di stili	Fare clic con il pulsante destro del mouse su un gruppo di stili nella cartella **Gruppi di stili**, scegliere **Rinomina**, digitare un nuovo nome e premere **Invio**.
Eliminare un gruppo di stili	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Selezionare uno stile nella cartella **Gruppi di stili** e fare clic sul pulsante **Elimina gruppo di stili**. • Fare clic con il pulsante destro del mouse su un gruppo di stili e selezionare **Elimina**.
Duplicare un gruppo di stili	Fare clic con il pulsante destro del mouse su un gruppo di stili e selezionare **Duplica**.
Creare un gruppo di stili secondario	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Selezionare un gruppo di stili nella cartella **Gruppo di stili** e fare clic sul pulsante **Nuovo gruppo di stili secondario**. • Fare clic con il pulsante destro del mouse su un gruppo di stili e selezionare **Nuovo gruppo di stili secondario**.

Applicazione di stili e gruppi di stili

Quando si applica uno stile o un gruppo di stili, l'oggetto utilizzerà solo gli attributi definiti nello stile o nel gruppo di stili. Ad esempio, se si applica uno stile di contorno, il contorno dell'oggetto viene modificato mentre gli altri attributi rimangono inalterati.

Per applicare stili e gruppi di stili è possibile utilizzare le finestre mobili **Stili oggetto** e **Proprietà oggetto**.

Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, gli attributi definiti da uno stile appaiono con un indicatore sorgente verde con una linea verticale al centro (l'indicatore sorgente è il quadratino accanto al nome dell'attributo). Se non sono stati applicati stili, l'indicatore sorgente è vuoto. Se lo stile applicato viene sostituito, il colore dell'indicatore sorgente è arancione con una linea orizzontale al centro.

Per applicare uno stile o un gruppo di stili a un oggetto

1. Con lo strumento **Puntatore**, selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, selezionare uno stile o un gruppo di stili e fare clic sul pulsante **Applica alla selezione**.

Per visualizzare un'anteprima dello stile o del gruppo di stili prima dell'applicazione, posizionare sopra il puntatore del mouse nella finestra mobile **Stili oggetto**.

Per applicare uno stile è anche possibile fare clic su un indicatore sorgente accanto a una proprietà oggetto (contorno, riempimento, carattere, paragrafo o riquadro) nella finestra mobile **Proprietà oggetto** e scegliere uno stile dal relativo elenco.

È anche possibile utilizzare uno dei metodi seguenti per applicare uno stile o un gruppo di stili a un oggetto selezionato:

- Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare doppio clic su uno stile o un gruppo di stile.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto, scegliere **Stili oggetto**, **Applica stile**, quindi selezionare uno stile o un gruppo di stili dall'elenco.

- Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic on il pulsante destro del mouse su uno stile o un gruppo di stili e scegliere **Applica stile** o **Applica gruppo di stili**.
- Nella finestra mobile **Stili oggetto**, selezionare uno stile o un gruppo di stili e trascinarlo sull'oggetto.

Modifica di stili e gruppi di stili

Per modificare uno stile o un gruppo di stili è possibile cambiare i relativi attributi nella finestra mobile **Stili oggetto** oppure modificare gli attributi di un oggetto collegato allo stile o al gruppo di stili e applicare le modifiche allo stile o al gruppo di stili.

Per modificare uno stile o un gruppo di stili è anche possibile copiare gli attributi di un oggetto nello stile o nel gruppo di stili.

Gli attributi dello stile possono essere sostituiti. Gli attributi sostituiti non sono più collegati alla definizione dello stile e le modifiche apportate allo stile non incidono sull'oggetto fino a quando non si elimina la sostituzione.

Per modificare uno stile

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, aprire la cartella **Stili** e selezionare uno stile.
3. Nell'area delle proprietà dello stile della finestra mobile **Stili oggetto**, modificare gli attributi desiderati.

Per modificare un gruppo di stili

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, aprire la cartella **Gruppi di stili** e selezionare un gruppo di stili.
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi o rimuovi stile** accanto al gruppo di stili e selezionare il tipo di stile che si desidera aggiungere o rimuovere dal gruppo di stili.
   Accanto ai tipi di stile inclusi nel gruppo di stile vengono visualizzati dei segni di spunta.

   Nell'area delle proprietà dello stile della finestra mobile **Stili oggetto**, è possibile modificare gli stili inclusi nel gruppo.

Per modificare uno stile o un gruppo di stili attraverso la modifica di un oggetto

1. Con lo strumento **Puntatore** , selezionare un oggetto a cui è stato applicato uno stile o un gruppo di stili.
2. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.
3. Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, modificare le proprietà dell'oggetto.
4. Nella finestra del documento, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto, scegliere **Stili oggetto** dal menu di scelta rapida e selezionare **Applica a stile**.

   I nuovi attributi dell'oggetto sostituiscono quelli degli stili o dei gruppi di stili associati all'oggetto.

Per modificare uno stile o un gruppo di stili tramite copia delle proprietà di un oggetto

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Trascinare un oggetto dalla finestra del documento sul nome di uno stile o gruppo di stili nella finestra mobile **Stili oggetto**.

Per copiare le proprietà di un oggetto in uno stile o gruppo di stili è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sullo stile o sul gruppo di stili nella finestra mobile **Stili oggetto**, scegliere **Copia proprietà da** e fare clic su un oggetto nella finestra del documento.

Per sostituire un attributo dello stile

1 Con lo strumento **Puntatore** , selezionare un oggetto a cui si sta applicato uno stile.

2 Fare clic su **Oggetto** ▸ **Proprietà oggetto**.

3 Nella finestra mobile **Proprietà oggetto**, modificare un attributo dell'oggetto definito da uno stile.

L'indicatore sorgente accanto all'attributo passa dal colore verde con una linea verticale all'arancione con una linea orizzontale a indicare che l'attributo dell'oggetto non è più definito dallo stile.

Per rimuovere la sostituzione di uno stile, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'indicatore sorgente arancione e scegliere **Ripristina**.
- Nella finestra del documento, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto utilizzando lo strumento **Puntatore** , scegliere **Stili oggetto** dal menu di scelta rapida e quindi **Ripristina stile**.

Gestione delle proprietà oggetto predefinite

Le proprietà oggetto predefinite in CorelDRAW controllano l'aspetto degli oggetti grafici e del testo nel documento attivo. Ad esempio, alla prima installazione di CorelDRAW, le proprietà predefinite per gli oggetti grafici prevedono un contorno nero e nessun riempimento per ciascun nuovo oggetto grafico.

È possibile modificare le proprietà predefinite dei seguenti tipi di oggetti: supporto artistico, testo grafico, richiamo, dimensioni, grafica e testo in paragrafi. Quando si modificano le impostazioni predefinite, CorelDRAW salva automaticamente le modifiche nel documento corrente. Se si desidera utilizzare le impostazioni personalizzate in altri documenti creati successivamente, è possibile impostarle come predefinite per il nuovo documento.

È possibile specificare gli stili dell'oggetto, i gruppi di stili, gli stili di colore o le proprietà predefinite dell'oggetto nel disegno attivo che devono essere impostati come predefiniti nel nuovo documento.

Per modificare le proprietà oggetto predefinite

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Stili oggetto**, aprire la cartella **Proprietà oggetto predefinite** e scegliere uno dei seguenti tipi di oggetto.

- **Supporto artistico**
- **Testo grafico**
- **Richiamo**
- **Dimensioni**
- **Grafica**
- **Testo in paragrafi**

3 Modificare gli attributi desiderati.

Le modifiche apportate vengono applicate a tutti i nuovi oggetti nel documento attivo e vengono salvate automaticamente insieme al documento.

Operazioni aggiuntive

Annullare le modifiche eliminando le proprietà predefinite selezionate e ripristinando le impostazioni predefinite per i nuovi documenti	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul pulsante **Ripristina impostazione predefinita nuovo documento** accanto al tipo di oggetto.

Operazioni aggiuntive	
	• Fare clic con il pulsante destro del mouse sul tipo di oggetto e scegliere **Ripristina impostazione predefinita nuovo documento**.
Annullare le modifiche alle proprietà oggetto predefinite per tutti i tipi di oggetti ripristinando le impostazioni predefinite per i nuovi documenti	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul pulsante **Ripristina tutto a impostazione predefinita nuovo documento** accanto alla cartella **Proprietà oggetto predefinite**. • Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella **Proprietà oggetto predefinite** e scegliere **Ripristina tutto a impostazione predefinita nuovo documento**.
Impostare le proprietà oggetto selezionate come impostazioni predefinite per i nuovi documenti	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul pulsante **Imposta come predefinite per i nuovi documenti** accanto al tipo di oggetto. • Fare clic con il pulsante destro del mouse sul tipo di oggetto e scegliere **Imposta come predefinite per i nuovi documenti**.

Per modificare le proprietà oggetto predefinite è anche possibile selezionare tutti gli oggetti nella finestra del documento, fare clic su un colore o uno stile di colore su una tavolozza o scegliere un controllo che consenta di modificare il riempimento, il contorno o le proprietà del testo e attivare le rispettive caselle di controllo nella finestra di dialogo **Cambia impostazioni predefinite documento**.

È possibile anche modificare le proprietà oggetto predefinite durante la modifica di un oggetto nella finestra del documento. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella **Proprietà oggetto predefinite** nella finestra mobile **Stili oggetto** e scegliere **Aggiorna proprietà predefinite durante la modifica di oggetti**. Le eventuali modifiche apportate a un oggetto diventano l'impostazione predefinita per i nuovi oggetti.

Per impostare le impostazioni dello stile corrente come predefinite del nuovo documento

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sul pulsante **Importa, esporta o salva impostazioni predefinite**, quindi scegliere **Imposta come predefiniti per i nuovi documenti**.
3. Attivare le caselle di controllo relative alle impostazioni che si desidera salvare come predefinite per i nuovi documenti.

Per salvare le impostazioni come predefinite per i nuovi documenti è anche possibile utilizzare la finestra di dialogo **Opzioni**. Per ulteriori informazioni, consultare "Salvataggio delle impostazioni predefinite" a pagina 665.

Esportazione e importazione di fogli di stile

È possibile esportare gli stili e i gruppi di stili in un foglio di stile CorelDRAW (file .cdss) per poterli utilizzare in altri documenti. Un foglio di stile contiene tutti gli stili oggetto, i gruppi di stili, gli stili colore e le proprietà oggetto predefinite nel documento attivo. È inoltre possibile utilizzare gli stili e i gruppi di stile di altri documenti importando il foglio di stile in cui sono stati salvati.

Per esportare un foglio di stile

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sul pulsante **Importa, esporta o salva impostazioni predefinite**, quindi fare clic su **Esporta foglio di stile**.
3. Nella finestra di dialogo **Esporta foglio di stile**, selezionare la cartella in cui salvare il foglio di stile.
4. Digitare un nome file nella casella **Nome file**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Attivare le caselle di controllo relative alle impostazioni che si desidera esportare dal documento.

Per importare un foglio di stile

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sul pulsante **Importa, esporta o salva impostazioni predefinite** , quindi fare clic su **Importa foglio di stile**.

3 Nella finestra di dialogo **Importa foglio di stile**, selezionare la cartella in cui è archiviato il foglio di stile.

4 Selezionare il nome del file, quindi fare clic su **Importa**.

5 Attivare le caselle di controllo relative alle impostazioni che si desidera importare nel documento.

Per importare stili e gruppi di stili da un file CorelDRAW esistente è anche possibile selezionare il file nella finestra di dialogo **Importa foglio di stile** e fare clic sul pulsante **Importa**.

Assegnazione di tasti di scelta rapida a stili o gruppi di stili

È possibile assegnare un tasto di scelta rapida a uno stile o a un gruppo di stili. Quando si preme il tasto di scelta rapida, CorelDRAW applica lo stile o il gruppo di stili all'oggetto selezionato. Per una combinazione di tasti di scelta rapida è possibile utilizzare fino a quattro tasti della tastiera.

Se il tasto di scelta rapida è già assegnato a un altro comando, è possibile sostituire l'impostazione esistente.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con i tasti di scelta rapida, consultare "Personalizzazione dei tasti di scelta rapida" a pagina 667.

Per assegnare un tasto di scelta rapida a uno stile o a un gruppo di stili

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.

2 Nella finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile o un gruppo di stili e scegliere **Assegna tasti di scelta rapida**.

Verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni** con la scheda **Tasti di scelta rapida** della pagina **Comandi** visualizzata e l'opzione **Applica stili** selezionata nella casella di riepilogo in alto.

3 Selezionare lo stile o il gruppo di stili a cui assegnare un tasto di scelta rapida.

L'eventuale tasto di scelta rapida applicato allo stile selezionato viene visualizzato nella casella dei **tasti correnti di scelta rapida correnti**.

4 Fare clic sulla casella **Nuova scelta rapida** e premere una combinazione di tasti.

Se la combinazione di tasti è già stata assegnata a un altro comando, il comando appare elencato nella casella **Attualmente assegnata a**.

5 Fare clic su **Assegna**.

Se lo stesso tasto di scelta rapida è già stato assegnato a un altro comando, la seconda assegnazione sovrascrive la prima. Attivando la casella di controllo **Naviga al conflitto all'assegnazione**, è possibile passare automaticamente al comando la cui scelta rapida è stata riassegnata.

Ricerca di oggetti che utilizzano uno stile o un gruppo di stili specifico

CorelDRAW consente di trovare oggetti con uno stile o un gruppo di stili specifico nel disegno attivo. Ad esempio, è possibile trovare oggetti di testo che utilizzano uno stile intestazione specifico.

Per cercare oggetti che utilizzano uno stile o un gruppo di stili specifico

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Stili oggetto**.
2. Nella finestra mobile **Stili oggetto**, aprire la cartella degli stili o dei gruppi di stili che contiene uno stile o un gruppo di stili specifico.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse sullo stile o sul gruppo di stili e scegliere **Seleziona oggetti con stile**.

Interruzione del collegamento tra oggetti e stili o gruppi di stili

È possibile interrompere il collegamento tra un oggetto e lo stile o il gruppo di stili applicato a tale oggetto. Quando si interrompe il collegamento, l'oggetto mantiene il suo aspetto corrente. Le modifiche apportate successivamente allo stile o al gruppo di stili non verranno applicate agli attributi dell'oggetto.

Per interrompere il collegamento tra un oggetto e uno stile o gruppo di stili

- Nella finestra del documento, fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto con lo strumento **Puntatore** , scegliere **Stili oggetto** dal menu di scelta rapida, quindi fare clic su **Interrompi collegamento a stile**.

Se il comando **Interrompi collegamento a stile** non è disponibile, significa che all'oggetto non sono stati applicati stili o gruppi di stili.

Per interrompere il collegamento tra un oggetto e uno stile è anche possibile fare clic sull'indicatore sorgente accanto alla proprietà con stile (contorno, riempimento, carattere, paragrafo o riquadro) nella finestra mobile **Proprietà oggetto** e scegliere **Senza stile**.

Operazioni con gli stili di colore

Uno stile di colore è un colore che viene salvato e applicato agli oggetti di un documento. Ogni volta che si aggiorna uno stile di colore, vengono aggiornati anche tutti gli oggetti a cui è applicato. Gli stili di colore consentono di applicare colori personalizzati in modo facile e uniforme.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Creazione e applicazione degli stili colore" (pagina 451)
- "Modifica degli stili di colore" (pagina 454)
- "Visualizzazione degli stili colore" (pagina 458)
- "Esportazione e importazione di stili di colore" (pagina 459)
- "Interruzione del collegamento tra uno stile di colore e un oggetto" (pagina 460)

Creazione e applicazione degli stili colore

È possibile creare gli stili di colore a partire dai colori di un oggetto esistente oppure da zero. I nuovi stili di colore creati vengono salvati nel documento attivo e nella Tavolozza stili colore.

Una volta creato uno stile colore, è possibile applicarlo agli oggetti del documento. CorelDRAW consente di accedere agli stili di colore disponibili in diversi modi: la finestra mobile **Stili colore**, la finestra mobile **Stili oggetto**, la finestra mobile **Proprietà oggetto**, la Tavolozza stili colore e la Tavolozza del documento. (lo stile di colore viene aggiunto automaticamente alla Tavolozza del documento quando viene applicato a un oggetto).

Gli stili di colore possono essere combinati in gruppi denominati armonie. Un'armonia consente di collegare gli stili di colore in base a relazioni basate sulla tonalità e di modificarli insieme come gruppo. Tramite la modifica degli stili di colore di un'armonia, è possibile creare in modo rapido una varietà di schemi di colori alternativi unendo i colori oppure modificare la composizione di colori del progetto con un'unica operazione.

CorelDRAW consente di creare un tipo speciale di armonia di colori denominata gradiente. Un gradiente è costituito da uno stile di colore principale e da una serie di sfumature di tale stile di colore. Nella maggior parte dei modelli di colore e delle tavolozze disponibili, gli stili di colore derivati condividono la stessa tonalità dello stile di colore principale, ma hanno livelli di saturazione e luminosità differenti. Con PANTONE MATCHING SYSTEM e tavolozze di tinte piatte personalizzate, lo stile di colore principale e gli stili di colore derivati sono collegati reciprocamente ma hanno livelli diversi di tinta.

È possibile creare un'armonia di colori a partire dai colori di un oggetto esistente oppure da zero.

CorelDRAW consente di selezionare tutti gli stili di colore non utilizzati nel documento oppure unire gli stili di colore indesiderati ad altri stili. È inoltre possibile convertire gli stili di colore in modalità colore diverse o in tinte piatte per preparare il documento per la stampa di produzione.

Per creare uno stile di colore o un'armonia da un oggetto selezionato

1. Selezionare un oggetto utilizzando lo strumento **Puntatore**.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.
3. Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Nuovo stile colore** e selezionare **Nuovo da selezione**.
4. Nella finestra di dialogo **Crea stili colore**, attivare una delle seguenti opzioni nell'area **Crea stili colore da**:
   - **Riempimento oggetto**: crea uno stile colore dal colore di riempimento dell'oggetto
   - **Contorno oggetto**: crea uno stile colore dal colore di contorno dell'oggetto
   - **Riempimento e contorno**: crea uno stile di colore dai colori di riempimento e di contorno dell'oggetto
5. Per raggruppare i nuovi stili di colore sulla base di sfumature di saturazione e valore simili, abilitare la casella di controllo **Raggruppa stili colore in armonie** e specificare il numero di armonie nella casella.

Per convertire gli stili colore in una modalità colore diversa, abilitare la casella di controllo **Converti tutti gli stili colori in** e selezionare una modalità colore dalla casella di riepilogo.

È anche possibile creare stili di colore o armonie di colori da un oggetto selezionato mediante uno dei seguenti metodi:

- Trascinare l'oggetto selezionato nella parte superiore dell'area grigia della finestra mobile **Stili colore** per creare stili di colore indipendenti oppure trascinare l'oggetto selezionato nella parte inferiore dell'area grigia per creare stili di colore raggruppati in armonie. Quindi, specificare le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Crea stili colore**.
- Nella finestra del documento, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto, quindi selezionare **Stili colore** ▸ **Nuovo da selezione**. Quindi, specificare le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Crea stili colore**.
- Fare clic sul pulsante freccia della tavolozza **Stili colore**, quindi scegliere **Aggiungi da selezione**.

Per creare uno stile di colore

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.
2. Trascinare un campione da una tavolozza aperta alla parte superiore dell'area grigia della finestra mobile **Stili colore**.

Per creare uno stile colore è anche possibile fare clic sul pulsante **Nuovo stile colore**, scegliere **Nuovo stile colore** e selezionare un colore dall'**Editor colore**. L'**Editore colore** offre diverse opzioni di selezione del colore: strumento **Contagocce**, visualizzatori colore, dispositivi di scorrimento e tavolozze. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei colori, consultare "Operazioni con il colore" a pagina 255.

Se si desidera creare stili colore da tutti i colori del documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Nuovo stile colore** e selezionare **Nuovo da documento**.
- Nella finestra del documento, fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto con lo strumento **Puntatore**, quindi selezionare **Stili colore** ▸ **Nuovo da documento**.
- Fare clic sul pulsante freccia della tavolozza **Stili colore**, quindi fare clic sul pulsante freccia e scegliere **Aggiungi da documento**.

Per creare un'armonia di colori

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Nuova armonia colori** e scegliere **Nuova armonia colori**.

Nella parte inferiore dell'area grigia viene visualizzata l'icona di una cartella per l'armonia colori.

3 Trascinare i campioni di colore o di stile colore nella cartella dell'armonia.

Per duplicare un'armonia, selezionare la cartella nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Nuova armonia colori** e selezionare **Duplica armonia**.

È possibile ridimensionare l'area **Armonie di colore** in modo da poter vedere le armonie di colore disponibili senza dover scorrere, posizionandosi sull'area di selezione del riquadro e trascinarne il bordo quando il puntatore del mouse assume l'aspetto di una freccia bidirezionale.

Per creare un gradiente

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, selezionare uno stile di colore come colore principale per il gradiente.

3 Fare clic sul pulsante **Nuova armonia colori**, quindi selezionare **Nuovo gradiente**.

4 Nella finestra di dialogo **Nuovo gradiente**, specificare il numero di sfumature nella casella **Numero di colori**.

5 Regolare il dispositivo di scorrimento **Similarità sfumatura**.

Spostare il dispositivo di scorrimento a sinistra per creare sfumature molto differenti; spostare il dispositivo a destra per creare sfumature molto simili.

6 Attivare una delle opzioni seguenti:

- **Tonalità più chiare**: crea sfumature più chiare del colore principale
- **Tonalità più scure**: crea sfumature più scure del colore principale
- **Entrambe**: crea un numero uguale di sfumature chiare e scure

Per applicare uno stile di colore

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Selezionare un oggetto utilizzando lo strumento **Puntatore**.

3 Nella finestra mobile **Stili colore**, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic su uno stile di colore per applicare un riempimento.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile di colore per applicare un contorno.

Operazioni aggiuntive

Eliminare uno stile colore	Selezionare uno stile colore, quindi fare clic sul pulsante **Elimina**.
Unire gli stili di colore selezionati all'ultimo stile di colore selezionato	Fare clic sul pulsante **Unisci**.
Scambio degli stili di colore	Nella finestra mobile **Stili colore** selezionare due stili colore, quindi fare clic sul pulsante **Scambia stili colore**. Lo stile colore di riempimento diventa il contorno dell'oggetto e lo stile colore di contorno diventa il riempimento dell'oggetto.

Operazioni aggiuntive

Selezionare tutti gli stili colore che non sono utilizzati nel documento	Fare clic sul pulsante **Seleziona inutilizzati** .

Per applicare uno stile di colore a un oggetto selezionato è possibile utilizzare anche uno dei metodi seguenti:

- Nella tavolozza **Stili colore** o **Documento** , fare clic su uno stile di colore per applicare un riempimento oppure fare clic con il pulsante destro del mouse su uno stile di colore per applicare un contorno. Per aprire la tavolozza **Stili colore**, fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Tavolozza stili colore**.
- Trascinare uno stile di colore da una tavolozza oppure dalla finestra mobile **Stili colore** all'oggetto.
- Nella sezione **Contorno** o **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, fare clic sull'indicatore sorgente accanto al selettore colore e scegliere uno stile nell'elenco degli stili di colore creati in precedenza.
- Per applicare uno stile di colore è anche possibile utilizzare la finestra mobile **Stili oggetto**, se lo stile oggetto assegnato a un oggetto contiene un attributo colore, come il riempimento o il contorno. Nell'area delle proprietà dello stile della finestra mobile **Stili oggetto**, fare clic sull'indicatore sorgente accanto al selettore colore e scegliere uno stile nell'elenco di stili di colore salvati in precedenza.

Modifica degli stili di colore

È possibile modificare un singolo stile di colore o uno stile di colore di un'armonia.

Se si modifica un'armonia, è possibile modificare contemporaneamente tutti gli stili di colore mantenendo la relazione tra di loro oppure è possibile modificare i singoli stili di colore all'interno di un'armonia.

Se si modifica la tonalità dello stile di colore principale di un gradiente, tutte le sfumature derivate verranno aggiornate sulla base della nuova tonalità, della saturazione originale e del valore di luminosità.

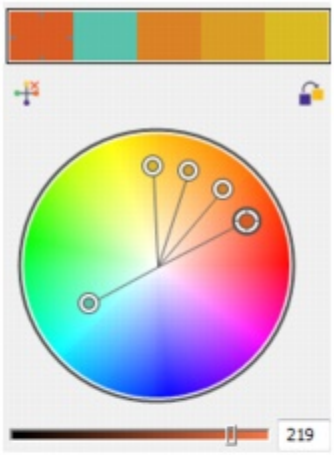
Regola di armonia

È possibile applicare una regola a un'armonia di colori per la spostare tutti i colori secondo una logica prestabilita e creare diversi schemi (combinazioni) di colori. Il colore selezionato nell'armonia di colori viene considerato il colore di base e viene utilizzato come riferimento per posizionare i colori rimanenti sulla ruota dei colori.

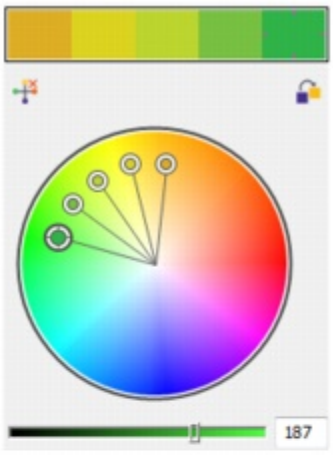
È anche possibile utilizzare una regola di armonia per creare un'armonia di colori da zero. L'armonia di colori risultante contiene cinque colori che vengono creati in modo casuale in base alla regola scelta, mentre il colore di base è quello selezionato nell'elenco dei campioni di armonia.

Sono disponibili le regole di armonia seguenti.

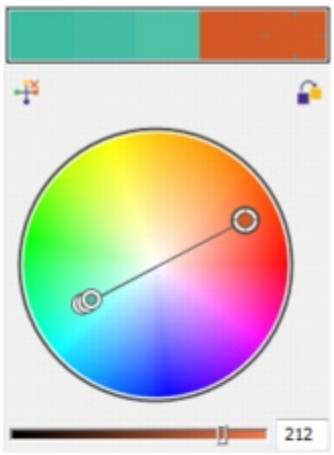
- **Analogo**: include colori vicini l'uno all'altro sulla ruota dei colori, creando schemi di colore chiari e uniformi
- **Analogo - Accentato**: simile alla regola Analogo, ma include un colore complementare (contrastante) oltre ai colori adiacenti
- **Complementare** (noto anche come "contrasto"): bilancia il colore di base con il colore opposto sulla ruota dei colori. Vengono creati colori caldi e freddi per ottenere schemi di colori intensi ed energici.
- **Monocromatico**: include le variazioni di un unico colore, creando schemi di colore rilassanti.
- **Tetrade**: basato su una coppia di colori e sui loro complementari sulla ruota dei colori. Questa regola in genere crea armonie di colori marcate e richiede un'attenta pianificazione quando viene utilizzata.
- **Triade**: bilancia il colore di base con colori situati vicino all'estremità opposta della ruota di colori, formando un triangolo. Questa regola di armonia in genere crea schemi di colore caratterizzati da un contrasto morbido.



Analogo - Accentato

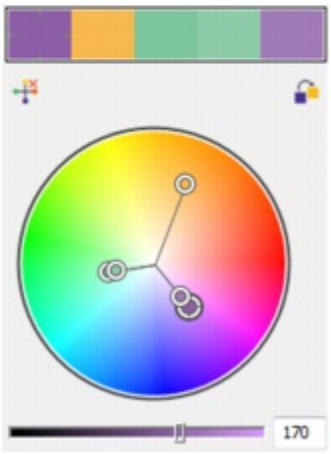


Analogo

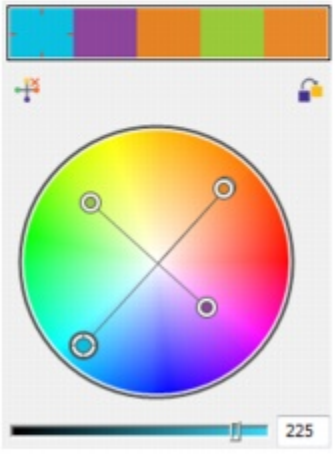


Complementare

Monocromatico



Triade



Tetrade

Esempi di armonie di colori create da zero con l'ausilio delle regole di armonia

Le icone presenti sulle cartelle con le armonie mostrano che le armonie di colori si basano su diverse regole di armonia. Dall'alto verso il basso: Analogo - Accentato, Analogo, Complementare, Monocromatico, Tetrade e Triade.

Modifica delle armonie di colore

È possibile modificare le armonie di colore in vari modi: rimuovendo una regola di armonia applicata in precedenza, sostituendo il colore di base con il colore opposto sulla ruota dei colori, spostando i colori verso bracci diversi della ruota dei colori e trascinando l'armonia dei colori sulla ruota dei colori.

È possibile selezionare i colori da diverse armonie di colori e modificarli contemporaneamente. Questa funzionalità consente di modificare contemporaneamente diverse armonie di colori basate su regole senza rimuovere le regole.

Inoltre, è possibile convertire uno stile di colore nella modalità colore Scala dei grigi dall'interno della finestra mobile **Stili colore**.

Per modificare uno stile di colore

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.
2. Nella finestra mobile **Stili colore**, selezionare uno stile di colore individuale o lo stile di colore in un'armonia.
3. Nell'**Editor colore** o **Editor armonie**, utilizzare uno dei comandi disponibili per modificare lo stile di colore: strumento **Contagocce**, visualizzatori colore, dispositivi di scorrimento e tavolozze.

   Per ulteriori informazioni sulla scelta dei colori, consultare "Operazioni con il colore" a pagina 255.

Operazioni aggiuntive

Rinominare uno stile colore	Nella finestra mobile **Stili colore**, selezionare lo stile di colore e digitare un nuovo nome nella casella nella parte superiore della finestra mobile.
Convertire uno stile di colore in una modalità colore diversa	Fare clic sul pulsante **Converti** e selezionare una modalità colore dalla bandierina.
Convertire uno stile di colore in una tinta piatta	Fare clic sul pulsante **Converti**, quindi selezionare **Converti in tinta piatta**.

Per modificare un'armonia di colori

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.
2. Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic su una cartella armonia.
3. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Nell'**Editor armonie**, fare clic su un anello selettore e trascinare per modificare gli stili di colore di un'armonia. Per vincolare il movimento dell'anello selettore, tenere premuto **CTRL** mentre si trascina l'anello selettore per conservare la saturazione originale o tenere premuto **MAIUSC** per conservare la tonalità originale.

- Nell'**Editor colore**, utilizzare uno dei comandi disponibili per scegliere un colore: strumento Contagocce, visualizzatori colore, dispositivi di scorrimento e tavolozze. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei colori, consultare "Operazioni con il colore" a pagina 255.

4 Nell'**Editor armonie**, spostare il dispositivo di scorrimento della **Luminosità** per modificare la tinta del colore.

Per specificare la tinta esatta, digitare un valore nella casella **Luminosità**.

Per modificare un singolo stile di colore nell'armonia, fare clic su un campione nella cartella armonia o sull'anello selettore o campione nell'**Editor armonie** per selezionare lo stile.

È possibile ridimensionare l'area **Armonie di colore** in modo da poter vedere le armonie di colore disponibili senza dover scorrere, posizionandosi sull'area di selezione del riquadro e trascinarne il bordo quando il puntatore del mouse assume l'aspetto di una freccia bidirezionale.

È possibile riordinare le armonie di colore trascinando il campione colore.

Per applicare una regola a un'armonia di colori

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic su una cartella armonia.

3 Scegliere una regola dalla casella di riepilogo **Regola armonia**.

Operazioni aggiuntive

Creare da zero un'armonia di colore basata su regole	Assicurarsi che non siano selezionati stili di colore e scegliere una regola dalla casella di riepilogo **Regola armonia**.
Distribuire i colori in modo uniforme quando si modifica una regola di armonia	Assicurarsi che il pulsante **Distribuisci colori** sia attivato e scegliere una regola di armonia dalla casella di riepilogo **Regola armonia**. I colori saranno distribuiti in modo uniforme lungo i bracci della ruota dei colori; questo può produrre un cambiamento radicale dei colori. Quando il pulsante **Distribuisci colori** è attivato, le relazioni originali dell'armonia di colori vengono mantenute.

È possibile scegliere **Personalizza** dalla casella di riepilogo **Regola armonia** per rimuovere una regola applicata in precedenza o dare vita a una nuova cartella dell'armonia.

Per modificare un'armonia di colori

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic su uno stile di colore in un'armonia di colori.

3 Eseguire una delle operazioni elencate di seguito nell'editor Armonia.

Operazione	Procedura
Rimuovere una regola da un'armonia di colori	Fare clic sul pulsante **Rimuovi regola armonia**.
Passare al colore opposto sulla ruota dei colori	Fare clic sul pulsante **Attiva colore opposto**.
Spostare un colore su un altro braccio	Tenendo premuto il tasto **Alt**, trascinare un anello selettore su un altro braccio.

Operazione	Procedura
	Questa funzionalità è disponibile per le armonie di colori basate sulla regola di armonia Complementare, Tetrade o Triade nonché per le armonie di colori personalizzate.
Modificare diverse armonie di colore contemporaneamente	Fare clic sugli stili di colore desiderati tenendo premuto il tasto **Ctrl** e trascinare un anello selettore nell'editor Armonia.
Convertire uno stile di colore alla modalità colore Scala dei grigi	Fare clic sul pulsante **Converti** , quindi fare clic su **Converti in scala di grigi**.

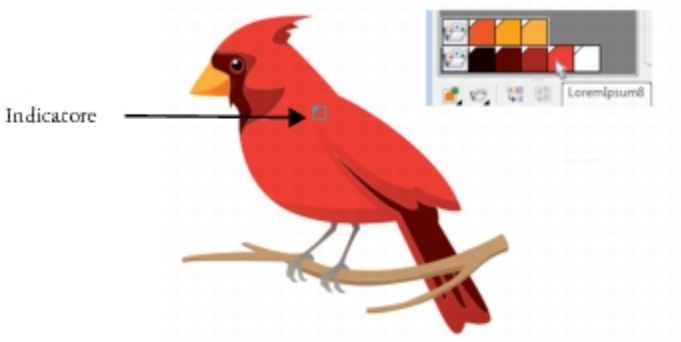
È anche possibile convertire uno stile di colore o un'armonia di colori alla modalità di colore Scala dei grigi nella finestra mobile **Crea stili colore** quando si crea uno stile di colore o un'armonia di colori a partire da un oggetto selezionato. Per ulteriori informazioni sulle modalità di accesso alla finestra mobile **Crea stili colore**, consultare "Per creare uno stile di colore o un'armonia da un oggetto selezionato" a pagina 452.

Visualizzazione degli stili colore

Nella finestra mobile **Stili colore** sono disponibili diverse opzioni di visualizzazione per lavorare agevolmente con gli stili di colore.

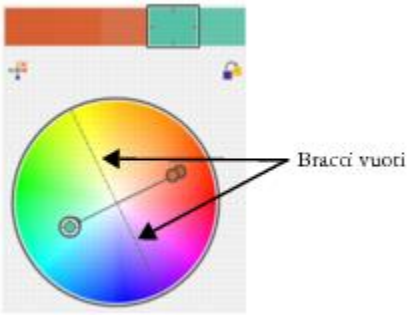
La visualizzazione Classificazione pagine visualizza dalle miniature di tutte le pagine di un documento. Quando si modifica uno stile di colore nella visualizzazione Classificazione pagine, si può vedere come vengono modificati tutti gli oggetti che utilizzano lo stile di colore. È possibile modificare la dimensione delle miniature delle pagine in base alle proprie esigenze.

La visualizzazione Suggerimento mostra quali oggetti sono associati agli stili di colore. Quando si punta uno stile di colore nella finestra mobile **Stili colore**, un indicatore contrassegna l'oggetto che utilizza lo stile di colore nella finestra del documento.



La visualizzazione Suggerimento aiuta a identificare gli oggetti che utilizzano stili di colore specifici.

È inoltre possibile mostrare campioni colore di grandi dimensioni ed è possibile visualizzare bracci vuoti nelle armonie di colori nell'editor Armonia.



Due dei bracci di questa armonia di colori, basata sulla regola di armonia Tetrade, non contengono alcun colore, ma vengono visualizzati per agevolare le operazioni di modifica.

Per attivare la visualizzazione Classificazione pagine

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Visualizza opzioni** e fare clic su **Visualizzazione Classificazione pagine**.

3 Per modificare la dimensione delle miniature delle pagine, fare clic su uno dei pulsanti seguenti sulla barra delle proprietà:

- **Miniature di piccole dimensioni**
- **Miniature di medie dimensioni**
- **Miniature di grandi dimensioni**

Per tornare alla visualizzazione predefinita della pagina, fare clic sul pulsante **Visualizzazione Classificazione pagine** sulla barra delle proprietà.

Per utilizzare la visualizzazione Suggerimento

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Visualizza opzioni** e fare clic su **Visualizzazione suggerimento**.

3 Indicare uno stile di colore che è stato applicato a un oggetto.

Viene visualizzato un piccolo indicatore al centro dell'oggetto che utilizza lo stile di colore.

Per visualizzare campioni colore più grandi

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Visualizza opzioni** e fare clic su **Usa campioni grandi**.

Per mostrare bracci vuoti in un'armonia di colore

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestra** ▸ **Stili colore**.

2 Nella finestra mobile **Stili colore**, fare clic sul pulsante **Visualizza opzioni** e fare clic su **Mostra bracci vuoti**.

Esportazione e importazione di stili di colore

È possibile riutilizzare gli stili colore aggiungendoli alle tavolozze personalizzate, salvandoli come nuovi valori predefiniti di un documento oppure esportandoli in un foglio di stile. È anche possibile importare gli stili di colore da altri documenti. Per ulteriori informazioni,

consultare "Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate " a pagina 267, "Gestione delle proprietà oggetto predefinite " a pagina 446 e "Esportazione e importazione di fogli di stile " a pagina 447.

Interruzione del collegamento tra uno stile di colore e un oggetto

Quando si interrompe il collegamento tra uno stile di colore e un oggetto, quest'ultimo non utilizzerà più le proprietà del colore dello stile di colore; sarà quindi possibile aggiornare lo stile di colore senza modificare l'oggetto.

Per interrompere il collegamento tra uno stile di colore e un oggetto

- Fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto con lo strumento **Puntatore** , quindi scegliere **Stili colore** ▶ **Interrompi collegamento a stili colore**.

È possibile interrompere il collegamento a uno stile colore anche nella finestra mobile **Proprietà oggetto**. Fare clic sull'indicatore sorgente accanto al selettore colore nelle sezioni **Contorno** o **Riempimento** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, quindi selezionare **Interrompi collegamento a stile colore**.

Pagine e formato

Operazioni con le pagine e gli strumenti di formato..... 463

Operazioni con le tabelle..... 481

Operazioni con le pagine e gli strumenti di formato

CorelDRAW consente di specificare dimensioni, orientamento, unità di scala e sfondo della pagina di disegno. È possibile personalizzare e visualizzare le griglie e le linee guida delle pagine per organizzare gli oggetti e collocarli nei punti desiderati. Ad esempio, se si sta progettando una newsletter, è possibile impostare le dimensioni delle pagine e creare linee guida per il posizionamento di colonne e intestazioni. Se invece si lavora su materiale pubblicitario, è possibile allineare gli elementi grafici e il testo lungo le linee guida e disporre gli elementi grafici all'interno di una griglia. I righelli consentono di posizionare con precisione griglie, linee guida e oggetti lungo una scala che utilizza le unità prescelte. È inoltre possibile aggiungere ed eliminare pagine.

Le impostazioni e gli strumenti di formato pagina sono completamente personalizzabili e possono essere utilizzati come impostazioni predefinite per altri disegni.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Impostazione del formato pagina" (pagina 463)
- "Scelta di uno sfondo per la pagina" (pagina 466)
- "Inserimento, duplicazione, assegnazione di un nuovo nome ed eliminazione di pagine" (pagina 467)
- "Inserimento dei numeri di pagina" (pagina 469)
- "Uso dei righelli" (pagina 471)
- "Calibrazione dei righelli" (pagina 472)
- "Impostazione della griglia documento" (pagina 472)
- "Impostazione della griglia linea di base" (pagina 474)
- "Impostazione delle linee guida" (pagina 475)
- "Modifica delle linee guida" (pagina 478)
- "Impostazione della scala di disegno" (pagina 479)

Impostazione del formato pagina

Per iniziare a lavorare su un disegno è necessario specificare le impostazioni di dimensioni, orientamento e stile formato della pagina. Le opzioni scelte per il formato della pagina possono essere utilizzate come impostazione predefinita per tutti i nuovi disegni creati. È anche possibile regolare le impostazioni di dimensioni e orientamento della pagina per farle corrispondere alle impostazioni di stampa standard.

Dimensioni della pagina

Per specificare le dimensioni della pagina sono disponibili due opzioni: scegliere dimensioni preimpostate oppure crearne di personalizzate. È possibile scegliere tra numerose dimensioni pagina preimpostate, dal formato legale e dalle buste ai poster e alle pagine Web. Se non si

trova il formato pagina desiderato tra quelli preimpostati, è possibile creare e salvare un formato personalizzato specificando le dimensioni del disegno ex novo.

È possibile salvare i formati personalizzati per le pagine come preimpostazioni per un uso futuro, ed eliminare i formati personalizzati preimpostati non più necessari.

Orientamento della pagina

L'orientamento della pagina può essere orizzontale o verticale. Nel primo caso la larghezza del disegno è maggiore della sua altezza, mentre nel secondo è l'altezza del disegno ad essere maggiore della sua larghezza. Le pagine aggiunte a un disegno hanno l'orientamento corrente; tuttavia, è possibile modificare in qualsiasi momento l'orientamento di singole pagine.

Stili di formato

Quando si utilizza lo stile di formato predefinito (Pagina intera), ogni pagina del documento viene considerata come una pagina singola e viene stampata su un foglio. È possibile scegliere stili di formato per pubblicazioni composte da più pagine, ad esempio opuscoli e brochure. Gli stili per documenti multipagina, quali Libro, Pieghevole grande, Pieghevole piccolo, Quartino piega lato, Quartino piega alto e Brochure piega in tre, dividono la pagina in due o più parti uguali. Ogni parte viene considerata una pagina separata. Il vantaggio di lavorare con parti separate consiste nel poter modificare ogni pagina in posizione verticale e in ordine sequenziale nella finestra di disegno, indipendentemente dal formato richiesto per la stampa del documento. Al momento della stampa, l'applicazione dispone automaticamente le pagine nell'ordine richiesto per la stampa e la rilegatura.

Stili di etichetta

È possibile scegliere tra più di 800 formati etichetta preimpostati, creati da diversi produttori. Le dimensioni dell'etichetta possono essere visualizzate in anteprima per avere un'idea del risultato finale sulla pagina stampata. Se CorelDRAW non dispone di uno stile etichetta che soddisfi le singole esigenze, è possibile modificare uno stile esistente o creare e salvare uno stile personalizzato.

Per impostare le dimensioni e l'orientamento della pagina

1. Fare clic su **Formato ▸ Imposta pagina**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni**, con la pagina **Dimensioni pagina** visualizzata.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Scegliere un formato preimpostato per la pagina	Scegliere una dimensione pagina dalla casella di riepilogo **Dimensioni**.
Abbinare le dimensioni e l'orientamento della pagina alle impostazioni della stampante	Fare clic sul pulsante **Ottenere le dimensioni della pagina dalla stampante**.
Specificare un formato personalizzato per la pagina	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**.
Impostare l'orientamento della pagina	Fare clic sul pulsante **Orizzontale** o **Verticale**.
Impostare dimensioni e orientamento di una singola pagina in un documento multipagina	Verificare che la pagina da modificare sia visualizzata nella finestra di disegno, scegliere le dimensioni e l'orientamento della pagina e attivare la casella di controllo **Applica dimensioni solo alla pagina corrente**.
Visualizzare il bordo della pagina	Attivare la casella di controllo **Mostra bordo pagina**.
Aggiungere un riquadro attorno alla pagina	Fare clic su **Aggiungi riquadro pagina**.
Scegliere una risoluzione di rendering per il documento	Scegliere una risoluzione dalla casella di riepilogo **Risoluzione rendering**.
Impostare un limite di sbordatura	Attivare la casella di controllo **Mostra area di sbordatura** e digitare un valore nella casella **Sbordatura**.

È anche possibile specificare le dimensioni e l'orientamento della pagina facendo clic su **Visualizza** ▸ **Visualizzazione Classificazione pagine** e regolando i comandi della barra delle proprietà.

È inoltre possibile fare doppio clic sull'ombra della pagina di disegno per aprire la finestra di dialogo **Opzioni** con la pagina **Dimensioni pagina** visualizzata.

Per aggiungere o eliminare dimensioni di pagina preimpostate personalizzate

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Imposta pagina**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni**, con la pagina **Dimensioni pagina** visualizzata.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Aggiungere dimensioni di pagina preimpostate personalizzate	Specificare dimensioni di pagina personalizzate nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**, fare clic sul pulsante **Salva** e digitare un nome per la pagina personalizzata nella casella **Salva tipo pagina personalizzata come**. Le dimensioni della pagina preimpostate personalizzate vengono visualizzate nella casella di riepilogo **Dimensioni**.
Eliminare un formato preimpostato per la pagina	Scegliere una dimensione pagina dalla casella di riepilogo **Dimensioni** e fare clic sul pulsante **Elimina**.

Se si attiva lo strumento **Puntatore** e non sono selezionati oggetti, è anche possibile fare clic su **Modifica elenco** nella parte inferiore della casella di riepilogo **Dimensioni pagina** della barra delle proprietà per aggiungere o eliminare dimensioni preimpostate personalizzate della pagina.

Per scegliere uno stile di formato

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Formato pagina**.
2. Nella finestra di dialogo **Opzioni**, scegliere uno stile di formato dalla casella di riepilogo **Formato**.

   Per ogni stile di formato viene visualizzata la relativa illustrazione accompagnata da una breve descrizione.

Per utilizzare lo stile etichetta

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Imposta pagina**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Etichetta**, quindi attivare l'opzione **Etichette**.
3. Scegliere il nome di un produttore dall'elenco.
4. Scegliere lo stile di etichetta desiderato.
   Se si desidera personalizzare lo stile, fare clic su **Personalizza etichetta**, quindi regolare le dimensioni, i margini, le distanze e il numero di etichette visualizzate su ogni pagina.

   Per salvare lo stile di etichetta personalizzato creato, fare clic sul pulsante **Aggiungi** , quindi digitare il nome del nuovo stile nella casella **Salva con nome**.

Non è possibile utilizzare gli stili di etichetta in un disegno composto da più pagine.

Per ottenere i migliori risultati, scegliere le dimensioni pagina **Lettera** e l'orientamento **Verticale** prima di applicare uno stile di etichetta.

Per salvare il formato della pagina corrente come predefinito

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Documento**.
3. Attivare la casella di controllo **Salva come preimpostazioni per i nuovi documenti**.
4. Attivare la casella di controllo **Opzioni Pagina**.

Scelta di uno sfondo per la pagina

È possibile scegliere il colore e il tipo di sfondo per il disegno. Ad esempio, se si desidera uno sfondo uniforme è possibile utilizzare un colore uniforme. Se invece si preferisce uno sfondo più complesso o dinamico, è possibile utilizzare una bitmap. Alcuni esempi di bitmap includono disegni con texture, fotografie e clipart.

Per impostazione predefinita le bitmap scelte come sfondo vengono incorporate nel disegno. Si consiglia di selezionare questa opzione. Tuttavia, è anche possibile collegare la bitmap al disegno in modo da poter modificare l'immagine sorgente in un secondo momento e riflettere automaticamente la modifica nel disegno. Se si invia un disegno al quale è collegata un'immagine, occorre includere anche quest'ultima.

È possibile rendere stampabile ed esportabile la bitmap di sfondo, oppure risparmiare risorse del computer esportando e stampando un disegno senza la bitmap di sfondo.

Qualora lo sfondo non sia più necessario, lo si potrà rimuovere con la massima semplicità.

Per utilizzare un colore uniforme come sfondo

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Sfondo pagina**.
2. Attivare l'opzione **Uniforme**.
3. Aprire il selettore colore, quindi fare clic su un colore.

Quando si esportano file in un formato bitmap, il colore di sfondo viene utilizzato per i bordi con anti-alias. Se le bitmap sono di forma irregolare e verranno posizionate su uno sfondo non bianco, si consiglia di selezionare un colore di sfondo della pagina corrispondente. Ad esempio, se si intende posizionare la bitmap esportata su uno sfondo blu, è possibile scegliere un colore blu simile per lo sfondo della pagina.

Per utilizzare una bitmap come sfondo

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Sfondo pagina**.
2. Attivare l'opzione **Bitmap**.
3. Fare clic su **Sfoglia**.
4. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
5. Fare doppio clic sul nome del file.
6. Nella finestra di dialogo **Opzioni**, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Collegata**: collega la bitmap al disegno in modo che le modifiche effettuate al file sorgente siano riportate nello sfondo della bitmap
   - **Incorporata**: incorpora la bitmap nel disegno in modo che le modifiche effettuate al file sorgente non siano riportate nello sfondo della bitmap

   Per fare in modo che lo sfondo venga stampato ed esportato con il disegno, attivare la casella di controllo **Stampa ed esporta sfondo**.

7 Attivare una delle opzioni seguenti:
- **Dimensioni predefinite**: consente di utilizzare le dimensioni correnti della bitmap
- **Dimensioni personalizzate**: consente di digitare i valori nelle caselle **H** e **V** per specificare le dimensioni della bitmap.

Per specificare valori di altezza e larghezza non proporzionali, disattivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.

Se la bitmap è più piccola della pagina di disegno, viene affiancata trasversalmente nella pagina di disegno. Se invece è più grande della pagina di disegno, viene ritagliata per rientrare nella pagina di disegno.

Una bitmap di sfondo non è un oggetto e non può essere modificata.

Per rimuovere uno sfondo

1 Fare clic su **Formato** ▸ **Sfondo pagina**.
2 Attivare l'opzione **Nessuno sfondo**.

Inserimento, duplicazione, assegnazione di un nuovo nome ed eliminazione di pagine

CorelDRAW consente di aggiungere pagine a un disegno o di duplicare pagine esistenti. È anche possibile rinominare le pagine ed eliminare una singola pagina o un intero intervallo di pagine. È possibile spostare un oggetto da una pagina all'altra.

Quando si duplica una pagina, è possibile copiare soltanto la struttura di livelli della pagina oppure copiare i livelli e i relativi oggetti. Per ulteriori informazioni sui livelli, consultare "Operazioni con i livelli" a pagina 229.

È possibile usare la Vista Classificazione pagine per gestire le pagine durante la visualizzazione del loro contenuto. La Vista Classificazione pagine consente di modificare l'ordine delle pagine nonché copiare, aggiungere, rinominare ed eliminare le pagine.

Vista Classificazione pagine

Per aggiungere una pagina

1 Fare clic su **Formato** ▸ **Inserisci pagina**.
2 Nell'area **Pagine**, digitare il numero di pagine da inserire nella casella **Numero di pagine**.
3 Per posizionare la nuova pagina prima o dopo quella corrente, attivare una delle seguenti opzioni:
- **Prima**
- **Dopo**

Se si desidera inserire una pagina prima o dopo la pagina corrente, digitare il relativo numero di pagina nella casella **Pagina esistente**.

Operazioni aggiuntive

Specificare il formato pagina	Scegliere una dimensione pagina dalla casella di riepilogo **Dimensioni**.
Specificare un formato personalizzato per la pagina	Digitare i valori nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**.
Impostare l'orientamento della pagina	Fare clic sul pulsante **Orizzontale** o **Verticale**.

È inoltre possibile fare clic su uno dei pulsanti di **aggiunta delle pagine** nel Document Navigator per inserire una pagina prima o dopo la pagina corrente.

È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda di una pagina nel Document Navigator e selezionare **Inserisci pagina dopo** o **Inserisci pagina prima** per aggiungere una pagina.

Per duplicare una pagina

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Duplica pagina**.
2. Nell'area **Inserisci nuova pagina** della finestra di dialogo **Duplica pagina**, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Prima della pagina selezionata**
   - **Dopo la pagina selezionata**
3. Nella parte inferiore della finestra di dialogo, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Copia solo livelli**: consente di duplicare la struttura di livelli senza copiare i contenuti dei livelli.
   - **Copia livelli e relativi contenuti**: consente di duplicare i livelli e tutti i loro contenuti.

È possibile duplicare una pagina anche facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome della pagina e selezionando **Duplica pagina**.

Per rinominare una pagina

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Rinomina pagina**.
2. Digitare il nome della pagina nella casella **Nome pagina**.

È inoltre possibile rinominare una pagina nella finestra mobile **Gestore oggetti** facendo clic due volte sul nome della pagina e digitando un nuovo nome. Per accedere alla finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.

Per eliminare una pagina

1. Fare clic su **Formato** ▸ **Elimina pagina**.
2. Nella finestra di dialogo **Elimina pagina**, digitare il numero della pagina che si desidera eliminare.

Per eliminare un intervallo di pagine, attivare la casella di controllo **Fino a pagina** e digitare il numero dell'ultima pagina da eliminare nella casella **Fino a pagina**.

Per modificare l'ordine delle pagine

- Trascinare le schede delle pagina nel Document Navigator.

Per spostare un oggetto in un'altra pagina

1. Trascinare l'oggetto sulla scheda della pagina appropriata nel Document Navigator.

Nella finestra di disegno viene visualizzata la pagina di destinazione.

2 Senza rilasciare il pulsante del mouse, trascinare l'oggetto per posizionarlo sulla pagina.

È anche possibile spostare un oggetto in un'altra pagina trascinando il suo nome sul nome di un livello della pagina di destinazione nella finestra mobile **Gestore oggetti**.

Per gestire le pagine durante la visualizzazione del relativo contenuto

1 Fare clic su **Visualizza** ▶**Visualizzazione Classificazione pagine**.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Modificare l'ordine delle pagine	Trascinare una pagina in una nuova posizione.
Copiare una pagina	Con il pulsante destro del mouse, trascinare la pagina in una nuova posizione, rilasciare il pulsante del mouse e selezionare **Copia**.
Aggiungere una pagina	Fare clic su una pagina con il pulsante destro del mouse, quindi su **Inserisci pagina prima** o **Inserisci pagina dopo**.
Rinominare una pagina	Fare clic sul nome della pagina sotto la pagina selezionata, quindi digitare il nuovo nome.
Eliminare una pagina	Fare clic su una pagina con il pulsante destro del mouse, quindi su **Elimina pagina**.
Modificare le dimensioni delle miniature pagina	Fare clic su uno dei pulsanti seguenti nella barra delle proprietà: • **Miniature di piccole dimensioni** • **Miniature di medie dimensioni** • **Miniature di grandi dimensioni**
Ritornare alla vista normale	Fare doppio clic su una pagina.

È possibile copiare una pagina anche facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla pagina e selezionando **Duplica pagina**. Per ulteriori informazioni sulla duplicazione di pagine, consultare "Per duplicare una pagina" a pagina 468.

Inserimento dei numeri di pagina

È possibile inserire i numeri di pagina sulla pagina corrente, su tutte le pagine, su tutte le pagine dispari o su tutte le pagine pari. Quando si inseriscono i numeri di pagina su più pagine, viene creato automaticamente un nuovo livello principale su cui viene inserito il numero di pagina. Il livello principale può essere un livello principale per tutte le pagine, per quelle dispari o per quelle pari. Per ulteriori informazioni sui livelli principali, consultare "Creazione di livelli" a pagina 229.

I numeri di pagina vengono aggiornati automaticamente quando si aggiungono o si eliminano pagine nel documento.

È inoltre possibile inserire un numero di pagina all'interno di un testo grafico o in paragrafi esistente. Se il testo si trova su un livello locale, il numero di pagina viene inserito soltanto sul numero di pagina corrente. Se il testo si trova su un livello principale, il numero di pagina diventa parte del livello principale e viene visualizzato su tutte le pagine in cui il livello principale è visibile. Per ulteriori informazioni sul testo grafico e in paragrafi, consultare "Aggiunta e modifica del testo" a pagina 349.

Se i numeri di pagina sono su un livello principale, è possibile nascondere il numero di pagina su una pagina specifica nascondendo il livello principale su tale pagina.

È possibile modificare le impostazioni predefinite del numero di pagina prima o dopo aver inserito i numeri di pagina nel documento. Ad esempio, è possibile iniziare il conteggio delle pagine con un numero specifico diverso da 1. Questo risulta particolarmente utile per creare più file CorelDRAW, che saranno riuniti in una pubblicazione.

È inoltre possibile specificare se iniziare la numerazione delle pagine sulla prima pagina o su un'altra. Ad esempio, se si sceglie di iniziare la numerazione delle pagine a pagina 3, la pagina 3 riporterà il numero 1. Se si inserisce una nuova pagina tra 1 e 2, la nuova pagina diventerà la pagina 2, mentre la vecchia pagina 2 diventerà pagina 3, ovvero la pagina sulla quale viene visualizzato il primo numero di pagina.

È anche possibile scegliere fra diversi stili di numerazione di pagina di uso comune.

Quando si salva in CorelDRAWX5 o versioni precedenti, i numeri di pagina vengono mantenuti come testo grafico modificabile. Tuttavia, se si aggiunge o si elimina una pagina, il conteggio delle pagine non sarà aggiornato.

Modifica di numeri di pagina come oggetti

I numeri di pagina sono oggetti di testo grafico (a meno che non si inseriscano in un testo in paragrafi) modificabile e manipolabile come qualsiasi altro oggetto di testo grafico. Ad esempio, è possibile ridimensionare, scalare o ruotare un numero di pagina, modificarne il colore o applicare effetti, quali riempimento texture oppure un'ombra discendente.

Se il numero di pagina è su un livello principale, l'applicazione di trasformazioni inciderà su tutti i numeri di pagina.

La seguente tabella elenca i vari metodi disponibili per modificare i numeri di pagina come se fossero oggetti.

È possibile	Per ulteriori informazioni consultare
Ridimensionare e scalare un numero di pagina	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Ruotare un numero di pagina	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Riflettere un numero di pagina	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Modificare il colore di un numero di pagina	"Scelta dei colori " a pagina 258
Applicare texture a un numero di pagina	"Applicazione di riempimenti texture " a pagina 283
Applicare un'ombra discendente a un numero di pagina	"Creazione di ombre discendenti " a pagina 339

Per inserire un numero di pagina

- Fare clic su **Formato** ▸ **Inserisci numero di pagina** e scegliere una delle seguenti opzioni:
  - **Su livello attivo**: consente di inserire un numero di pagina sul livello attualmente selezionato nella finestra mobile **Gestore oggetti**. Se il livello attivo è un livello principale, i numeri di pagina vengono inseriti su tutte le pagine del documento in cui il livello principale è visibile. Se il livello attivo è un livello locale, il numero di pagina viene inserito soltanto sul numero di pagina corrente.
  - **Su tutte le pagine**: consente di inserire i numeri di pagina su tutte le pagine. Il numero di pagina viene inserito su un nuovo livello principale per tutte le pagine.
  - **Su tutte le pagine dispari**: consente di inserire i numeri di pagina su tutte le pagine dispari. Il numero di pagina viene inserito su un nuovo livello principale per tutte le pagine dispari.
  - **Su tutte le pagine pari**: consente di inserire i numeri di pagina su tutte le pagine pari. Il numero di pagina viene inserito su un nuovo livello principale per tutte le pagine pari.

  Per impostazione predefinita, il numero di pagina viene centrato nella parte inferiore della pagina.

Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, il numero di pagina compare come oggetto di testo grafico con il nome "Numero di pagina".

È possibile inserire i numeri di pagina sulle pagine dispari soltanto se la pagina corrente è dispari ed è possibile inserire i numeri di pagina sulle pagine pari soltanto se la pagina corrente è pari.

È possibile spostare ovunque sulla pagina il numero di pagina selezionandolo con lo strumento **Puntatore** e trascinandolo in una nuova posizione. Se spostato al di fuori della pagina di disegno, il numero di pagina si trasforma nel segno di numero generico (#). Se posizionato su un'altra pagina, viene visualizzato il numero di pagina corretto.

È inoltre possibile inserire un numero di pagina all'interno di un oggetto di testo esistente. Selezionare lo strumento **Testo** e digitare un testo grafico o in paragrafi. Con il cursore all'interno dell'oggetto di testo, fare clic su **Formato** ▸ **Inserisci numero di pagina** ▸ **Su livello attivo**. Il numero di pagina viene aggiunto come parte del testo esistente e non apparirà come oggetto separato nella finestra mobile **Gestore oggetti**.

Per nascondere il numero di pagina su una singola pagina

1 Selezionare la pagina nella finestra mobile **Gestore oggetti**.

Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.

2 Fare clic pulsante **Vista gestore livelli** , quindi fare clic su **Pagina corrente, solo livelli**.

Vengono visualizzati solo i livelli sulla pagina corrente. Le modifiche apportate alla visibilità dei livelli in questa vista incidono soltanto sulla pagina corrente.

3 Fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto al livello principale in cui viene posizionato l'oggetto numero di pagina.

L'applicazione nasconde il numero di pagina della pagina corrente, ma la pagina viene comunque inclusa nel conteggio. Su tutte le altre pagine vengono visualizzati i rispettivi numeri di pagina.

Per modificare le impostazioni dei numeri di pagina

1 Fare clic su **Formato** ▸ **Impostazioni numero di pagina**.

2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni numero di pagina**, scegliere una delle seguenti opzioni.

- **Inizia da numero**: consente di iniziare il conteggio delle pagine da un numero specificato.
- **Inizia da pagina**: consente di specificare la pagina da cui iniziare la numerazione.
- **Stile**: consente di scegliere fra diversi stili di numeri di pagina di uso comune.

Uso dei righelli

Nella finestra di disegno è possibile visualizzare i righelli per disegnare, ridimensionare e allineare gli oggetti con precisione. È possibile nascondere oppure spostare i righelli in un'altra posizione della finestra di disegno. È inoltre possibile personalizzare le impostazioni dei righelli in base alle singole esigenze. Ad esempio, è possibile impostare l'origine del righello, scegliere un'unità di misura e specificare il numero di indicatori o segni di graduazione da visualizzare in ogni indicatore di unità completa.

Per impostazione predefinita, CorelDRAW applica le unità utilizzate per i righelli alle distanze duplicate e alle distanze di scostamento. È possibile modificare l'impostazione predefinita e specificare unità diverse per queste e altre impostazioni. Per ulteriori informazioni sullo scostamento, consultare "Posizionamento di oggetti" a pagina 199.

Per nascondere o visualizzare i righelli

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Righelli**.

La presenza di un segno di spunta accanto al comando **Righelli** indica che i righelli sono visualizzati.

Per spostare un righello

- Tenere premuto il tasto **Maiusc** e trascinare il righello in una nuova posizione della finestra di disegno.

Per personalizzare le impostazioni dei righelli

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Righelli**.
3. Nell'area **Unità**, scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Orizzontale**.
   Per utilizzare un'unità di misura diversa per il righello verticale, disattivare la casella di controllo **Stesse unità per i righelli orizzontale e verticale** e scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Verticale**.
4. Nell'area **Origine**, digitare i valori nelle caselle seguenti:
   - **Orizzontale**
   - **Verticale**
5. Digitare un valore nella casella **Divisioni tacche**.

Se si modifica l'unità di misura per i righelli, cambia automaticamente anche l'unità di misura per le distanze di scostamento, a meno che non sia stata prima disattivata la casella di controllo **Stesse unità per Duplica distanza, Scostamento e Righelli**, situata nell'area **Scostamento**.

È possibile accedere alle impostazioni dei righelli facendo direttamente doppio clic su un righello.

Per specificare le impostazioni di scostamento, digitare i valori nelle caselle **Scostamento, Super scostamento** e **Micro scostamento** nell'area **Scostamento**.

Calibrazione dei righelli

È possibile fare in modo che due centimetri e mezzo sullo schermo equivalgano a due centimetri e mezzo "effettivi". Ciò consente di lavorare utilizzando distanze reali piuttosto che distanze relative che dipendono dalla risoluzione dello schermo. Questo strumento risulta di particolare utilità quando si lavora con i segni o se si disegna in modalità di ingrandimento 1:1.

Prima di eseguire questa procedura, è necessario procurarsi un righello in plastica trasparente per confrontare le distanze effettive e quelle a schermo. Questo righello deve utilizzare la stessa unità di misura impostata per i righelli di CorelDRAW. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni dei righelli, consultare "Uso dei righelli" a pagina 471.

Per calibrare i righelli in modo che corrispondano a distanze reali

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare doppio clic su **Casella degli strumenti** e quindi su **Strumento Zoom, Panoramica**.
3. Fare clic su **Calibra righelli**.
4. Posizionare un righello di plastica trasparente sotto al righello orizzontale a schermo.
5. Fare clic sulla freccia Su o Giù nella casella **Orizzontale** per far corrispondere un'unità di misura del righello a schermo con un'unità di misura del righello di plastica.
6. Posizionare il righello a fianco del righello verticale a schermo.
7. Fare clic sulla freccia Su o Giù nella casella **Verticale** per far corrispondere un'unità di misura del righello a schermo con un'unità di misura del righello di plastica.

Impostazione della griglia documento

La griglia documento consiste in una serie di linee di intersezione non stampabili che è possibile visualizzare nella finestra di disegno. È possibile utilizzare la griglia documento per allineare e posizionare con precisione gli oggetti.

Per personalizzare l'aspetto della griglia documento è possibile cambiare la visualizzazione e la spaziatura della griglia. La visualizzazione della griglia consente di visualizzare la griglia documento come linee o punti. La spaziatura consente di impostare la distanza fra le linee della griglia. Le opzioni di spaziatura si basano sull'unità di misura del righello. Per esempio, se l'unità di misura del righello è impostata sui pollici, le opzioni di spaziatura sono basate sui pollici.

Se l'unità di misura del righello è impostata sui pixel oppure se si ha attivato Anteprima pixel, è possibile specificare il colore e l'opacità della griglia di pixel. Per ulteriori informazioni sull'anteprima pixel, consultare "Selezione della modalità di visualizzazione" a pagina 45.

È inoltre possibile fare in modo che gli oggetti si aggancino alla griglia documento o alla griglia di pixel, in modo che quando vengono spostati oggetti, si allineino con le linee della griglia.

L'effetto a scacchi in questo elemento grafico è stato creato utilizzando una griglia documento.

Per visualizzare o nascondere la griglia documento

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Griglia** ▸ **Griglia documento**.

  Un segno di spunta accanto al comando **Griglia documento** indica che la griglia documento è visualizzata.

Per impostare la visualizzazione della griglia

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Griglia**.
3. Attivare la casella di controllo **Mostra griglia** e una delle seguenti opzioni:
   - **Come linee**
   - **Come punti**

Per impostare la spaziatura della griglia

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Griglia**.
3. Nell'area **Griglia documento**, digitare un valore nella casella **Orizzontale**.

   Per modificare gli intervalli di spaziatura della griglia o il numero delle linee visualizzate per unità di misura, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo. Le opzioni si basano sull'unità di misura utilizzata per il righello.
4. Digitare un valore nella casella **Verticale**.

L'unità di misura utilizzata per la spaziatura della griglia è la stessa impiegata per i righelli. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni dei righelli, consultare "Per personalizzare le impostazioni dei righelli" a pagina 472.

Per modificare il colore e l'opacità della griglia di pixel

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Griglia**.
3 Nell'area **Griglia di pixel**, aprire il selettore **Colore** e fare clic su un colore.
4 Spostare il dispositivo di scorrimento **Opacità** verso destra per aumentare l'opacità della griglia.

È possibile disattivare la casella di controllo **Mostra griglia (zoom 800% o superiore)** se non si desidera che la visualizzazione pixel sia ingrandita all'800% o di un valore maggiore.

Per impostare gli oggetti in modo che si aggancino alla griglia documento

1 Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Griglia documento**.
2 Spostare gli oggetti con lo strumento **Puntatore** .

Per impostare gli oggetti in modo che si aggancino alla griglia di pixel

1 Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Pixel**.
2 Spostare gli oggetti con lo strumento **Puntatore** .

Questa opzione è disponibile solo se è attiva la visualizzazione dei pixel. Per ulteriori informazioni, consultare "Selezione della modalità di visualizzazione" a pagina 45.

Impostazione della griglia linea di base

Le guide della griglia linea di base corrono lungo la pagina di disegno e seguono il motivo di un blocco per appunti a righe. È possibile visualizzare o nascondere la griglia linea di base, attivare o disattivare l'aggancio, modificare il colore della griglia e impostare la spaziatura tra le righe. Per impostazione predefinita, l'interlinea è di 14 pt. Tutti gli oggetti possono essere agganciati alla griglia linea di base; soltanto i riquadri di testo possono essere allineati alla griglia linea di base. Per ulteriori informazioni, consultare "Allineamento del testo mediante la griglia di base" a pagina 359.

Per visualizzare o nascondere la griglia linea di base

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Griglia** ▸ **Griglia linea di base**.

  Un segno di spunta accanto al comando **Griglia linea di base** indica che la griglia linea di base è visualizzata.

Per impostare la spaziatura della griglia linea di base e il colore

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Griglia**.
3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Impostare la spaziatura	Nell'area **Griglia linea di base**, digitare un valore nella casella **Spaziatura**.
Impostare la distanza dalla parte superiore	Digitare un valore nella casella **Inizia dall'alto**.

Operazione	Procedura
	L'impostazione di questo valore su 0 fa sì che la prima linea della griglia linea di base si sovrapponga al bordo superiore della pagina di disegno.
Impostare il colore	Aprire il selettore **Colore** e scegliere un colore.

Per attivare o disattivare l'aggancio alla griglia linea di base

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Griglia linea di base**.

  Un segno di spunta accanto al comando **Griglia linea di base** indica che la funzione di aggancio è attivata.

È inoltre possibile fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**, fare clic su **Griglia** nell'elenco di categorie **Documento** e attivare o disattivare la casella di controllo **Aggancia alla griglia** nell'area **Griglia linea di base**.

Impostazione delle linee guida

Le linee guida sono linee collocabili in qualsiasi punto della finestra di disegno come ausilio per il posizionamento degli oggetti. In alcune applicazioni le linee guida vengono dette semplicemente guide.

Sono disponibili tre tipi di linee guida: orizzontale, verticale e ad angolo. Per impostazione predefinita, l'applicazione visualizza le linee guida da aggiungere alla finestra di disegno, ma è possibile nasconderle in qualsiasi momento. È anche possibile utilizzare degli oggetti come guide.

È possibile impostare linee guida per singole pagine o per l'intero documento. Per ulteriori informazioni sulle linee guida locali e principali, consultare "Livelli locali e principali" a pagina 230.

È possibile aggiungere una linea guida in qualsiasi punto sia necessaria, tuttavia è anche possibile aggiungere le linee guida preimpostate. Sono disponibili due tipi di linee guida preimpostate: Preimpostazioni Corel e preimpostazioni definite dall'utente. Gli esempi di preimpostazioni Corel comprendono le linee guida che sono visualizzate a margini di 1 pollice e quelle visualizzate sui bordi delle colonne della newsletter. Le preimpostazioni definite dall'utente sono linee guida per le quali è possibile specificare la posizione. Ad esempio, è possibile inserire linee guida preimpostate che visualizzino i margini alla distanza specificata, oppure che definiscano il formato di una colonna o della griglia. È possibile rimuovere le linee guida in qualsiasi momento.

È possibile fare in modo che gli oggetti si aggancino alle linee guida, così che quando un oggetto viene spostato vicino a una linea guida, possa essere centrato solo sulla linea guida o allineato a uno dei sui lati.

Le linee guida utilizzano l'unità di misura specificata per i righelli. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni dei righelli, consultare "Per personalizzare le impostazioni dei righelli" a pagina 472.

Le linee guida possono essere collocate in qualsiasi punto della finestra di disegno come ausilio per il posizionamento degli oggetti.

Per visualizzare o nascondere le linee guida

- Fare clic su **Visualizza** ▸ **Linee guida**.

  Un segno di spunta a fianco del comando **Linee guida** indica che le linee guida sono visualizzate.

È anche possibile visualizzare o nascondere le linee guida facendo clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida** e selezionando il pulsante **Mostra o nascondi le linee guida**.

È anche possibile accedere a ulteriori opzioni linea guida da **Strumenti** ▸ **Opzioni**, per poi fare clic su **Linee guida** nell'elenco di categorie **Documento**.

Per aggiungere una linea guida orizzontale o verticale

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**.
2. Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Tipo linea guida**:
   - **Orizzontale**
   - **Verticale**
3. Specificare la posizione della linea guida nella casella **x** o **y**.
4. Fare clic su **Aggiungi**.

Per aggiungere una linea guida è anche possibile trascinare dal righello orizzontale o verticale nella finestra di disegno.

Per inserire una linea guida angolata

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**.
2. Scegliere **Angolato** dalla casella di riepilogo **Tipo linea guida**
3. Specificare la posizione della linea guida nelle caselle **x** e **y**.
4. Digitare un valore nella casella **Angolo di rotazione**.
5. Fare clic su **Aggiungi**.

Per aggiungere una linea guida ad angolo è anche possibile trascinare dal righello orizzontale o verticale nella finestra di disegno e digitare un valore nella casella **Angolo di rotazione** della barra delle proprietà.

Per usare un oggetto come guida

1 Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul livello **Guide** nella pagina richiesta.
Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.
2 Disegnare e posizionare l'oggetto che si desidera usare come guida.

Per impostare linee guida per l'intero documento

1 Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic su **Guide (tutte le pagine)** nella **pagina principale**.
Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è aperta, fare clic su **Oggetto** ▸ **Gestore oggetti**.
2 Aggiungere le linee guida desiderate nella finestra di disegno.

Le linee guida impostate sul livello **Guide (tutte le pagine)** della **pagina principale** vengono visualizzate su tutte le pagine del documento. Queste linee guida vengono visualizzate in aggiunta alle linee guida impostate per le singole pagine.

Per aggiungere linee guida preimpostate

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie **Documento, linee guida**, fare clic su **Preimpostazioni**.
3 Attivare una delle opzioni seguenti:
- **Preimpostazioni Corel**
- **Preimpostazioni dell'utente**

4 Specificare le impostazioni richieste attivando le corrispondenti caselle di controllo.
Se si attiva l'opzione **Preimpostazioni dell'utente**, specificare i valori nelle caselle **Margini, Colonne** o **Griglia**.
5 Fare clic su **Applica preimpostazioni**.

Per rimuovere una linea guida

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**.
2 Scegliere una linea guida dall'elenco.
Per scegliere più linee guida, tenere premuto il tasto **Ctrl** e fare clic.
3 Fare clic sul pulsante **Elimina linea guida** .

È anche possibile rimuovere singole linee guida trascinandole fuori dalla finestra del documento o facendo clic su una linea guida con lo strumento **Puntatore** e premendo **Elimina**.

Per eliminare una linea guida preimpostata, fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Documento**, **Linee guida**, fare clic su **Preimpostazioni**. Disattivare la casella di controllo accanto alla linea guida preimpostata che si desidera eliminare.

Per agganciare gli oggetti alle linee guida

1 Fare clic su **Visualizza** ▸ **Aggancia a** ▸ **Linee guida**.
2 Trascinare l'oggetto su una linea guida.

Per agganciare il centro di un oggetto a una linea guida, selezionare l'oggetto e trascinarlo dal suo centro sulla linea guida, finché il suo centro non si aggancia alla linea guida.

È anche possibile impostare oggetti e aree modificabili in modo che si aggancino a una linea guida da **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**, per poi selezionare il pulsante **Aggancia alle linee guida** .

Modifica delle linee guida

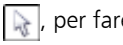
Una volta aggiunta una linea guida, è possibile selezionarla, spostarla, ruotarla o bloccarla. È possibile modificare anche lo stile e il colore della linea.

Per selezionare una linea guida

Operazione	Procedura
Selezionare una linea guida singola	Fare clic sulla linea guida con lo strumento **Puntatore** .
Selezionare tutte le linee guida di una pagina	Fare clic su **Modifica** ▸ **Seleziona tutto** ▸ **Linee guida**. Vengono selezionate le linee guida locali e principali.

Per spostare o ruotare una linea guida

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**.
2. Selezionare la linea guida.
3. Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Spostare una linea guida	Specificare la nuova posizione della linea guida nelle caselle **x** e **y**, quindi fare clic su **Modifica**. È anche possibile trascinare una linea guida nella nuova posizione della finestra di disegno.
Ruotare una linea guida	Selezionare **Angolato** dalla caselle di riepilogo **Tipo linea guida**, digitare un valore nella casella **Angolo di rotazione** e fare clic su **Modifica**. Si può anche utilizzare lo strumento **Puntatore**  , per fare clic due volte sulla linea guida, quindi ruotare la linea guida quando vengono visualizzati i punti di manipolazione di inclinazione.

Per bloccare o sbloccare le linee guida

- Fare clic con il tasto destro del mouse sulla linea guida, quindi fare clic su **Blocca oggetto** o **Sblocca oggetto**.

È anche possibile fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**, quindi sul pulsante **Blocca linea guida** .

Per impostare lo stile di linea e il colore di una linea guida

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Linee guida**.
2. Aprire il selettore **Colore linea guida** e scegliere un colore.
3. Aprire il selettore **Stile linea guida** e scegliere uno stile di linea.

Impostazione della scala di disegno

È possibile scegliere tra scale predefinite oppure creare una scala di disegno personalizzata per rapportare le distanze del disegno a quelle effettive. Ad esempio, è possibile specificare che due centimetri e mezzo nel disegno corrispondono a un metro reale. La scala di disegno preimpostata permette di definire una scala standard, ad esempio 1:2 o 1:10. La scala di disegno personalizzata consente di specificare qualsiasi distanza sulla pagina e rapportarla a una distanza reale. Ad esempio, è possibile impostare una scala di precisione maggiore che comprende valori decimali, come da 4,5 a 10,6.

Le scale di disegno sono particolarmente utili per le operazioni di disegno tecnico e architettonico con le linee di quota. Per ulteriori informazioni sulle linee di quota, consultare "Connettore del disegno e linee di richiamo" a pagina 119.

Per scegliere una scala di disegno preimpostata

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Righelli**.
3. Fare clic su **Modifica scala.**
4. Scegliere una scala di disegno dalla casella di controllo **Scale standard**.

Per creare una scala di disegno personalizzata

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Documento**, fare clic su **Righelli**.
3. Fare clic su **Modifica scala**.
4. Scegliere **Personalizzata** dalla casella di riepilogo **Scale standard**.
5. Specificare le impostazioni desiderate.

Il pulsante **Modifica scala** non viene visualizzato se l'unità di misura del righello è in pixel.

Se la scala di disegno è impostata su un parametro diverso da 1:1, le unità del righello verticale sono uguali a quelle del righello orizzontale.

Operazioni con le tabelle

Una tabella fornisce una struttura che consente di presentare testo o immagini all'interno di un disegno. Le tabelle possono essere create da zero o partendo da paragrafi di testo. L'aspetto di una tabella può essere facilmente cambiato modificando le proprietà e la formattazione della tabella. Inoltre, dato che le tabelle sono oggetti, è possibile manipolarle in vari modi. È anche possibile importare delle tabelle esistenti da un file di testo o da un foglio di calcolo.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Aggiunta di tabelle a disegni" (pagina 481)
- "Selezione, spostamento ed esplorazione di componenti di tabelle" (pagina 483)
- "Inserimento ed eliminazione di righe e colonne di tabelle" (pagina 485)
- "Ridimensionamento di celle, righe e colonne di tabelle" (pagina 486)
- "Formattazione di tabelle e celle" (pagina 487)
- "Operazioni con il testo nelle tabelle" (pagina 489)
- "Conversione di tabelle in testo" (pagina 490)
- "Unione e suddivisione di tabelle e celle" (pagina 491)
- "Manipolazione di tabelle e oggetti" (pagina 492)
- "Aggiunta di immagini, grafica e sfondi alle tabelle" (pagina 493)
- "Importazione di tabelle in un disegno" (pagina 493)

Aggiunta di tabelle a disegni

CorelDRAW permette di aggiungere una tabella a un disegno per creare una struttura che contiene testo e immagini. Le tabelle possono essere create da zero o partendo da testo esistente.

Una tabella consente di creare un formato strutturato per testo ed elementi grafici.

In questo esempio, è stata utilizzata una tabella per organizzare il contenuto.

Per aggiungere una tabella a un disegno

1 Fare clic sullo strumento **Tabella** .

2 Digitare i valori desiderati nelle caselle **Righe e colonne** nella barra delle proprietà.
Il valore digitato nella parte superiore indica il numero di righe, mentre il valore immesso nella parte inferiore indica il numero di colonne.

3 Trascinare in senso diagonale per disegnare la tabella.

Per creare una tabella è anche possibile fare clic su **Tabella** ▸ **Crea nuova tabella**, quindi digitare i valori desiderati nelle caselle **Numero di righe**, **Numero di colonne**, **Altezza** e **Larghezza**.

Per creare una tabella da un testo

1 Fare clic sullo strumento **Puntatore** .

2 Selezionare il testo che si desidera convertire in una tabella.

3 Fare clic su **Tabella** ▸ **Converti testo in tabella**.

4 Nell'area **Crea colonne in base al seguente separatore**, scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Virgole**: consente di creare una colonna dove appare una virgola e una riga dove appare un segno di paragrafo.
- **Tabulazioni**: consente di creare una colonna dove appare una tabulazione e una riga dove appare un segno di paragrafo.
- **Paragrafi**: consente di creare una colonna dove appare un segno di paragrafo.
- **Definito dall'utente**: consente di creare una colonna dove appare un carattere specificato e una riga dove appare un segno di paragrafo.

Se si attiva l'opzione **Definito dall'utente**, è necessario digitare un carattere nella casella **Definito dall'utente**.

Se non si digita un carattere nella casella **Definito dall'utente**, viene creata una sola colonna, e ogni paragrafo di testo crea una riga di tabella.

È anche possibile convertire una tabella in testo. Per ulteriori informazioni, consultare "Per convertire una tabella in testo" a pagina 490.

Selezione, spostamento ed esplorazione di componenti di tabelle

È necessario selezionare una tabella, delle righe, delle colonne o delle celle della tabella prima di poter inserire righe o colonne, modificare le proprietà del bordo della tabella, aggiungere un colore di riempimento allo sfondo o modificare altre proprietà di una tabella. All'interno di una tabella, le righe o le colonne selezionate possono essere spostate in una nuova posizione. È anche possibile copiare o tagliare una riga o una colonna da una tabella e incollarla in un'altra tabella. Inoltre, è possibile spostarsi da una cella di tabella a un'altra durante la modifica del testo al loro interno, nonché impostare la direzione in cui il tasto **Tab** consente di spostarsi in una tabella.

Per selezionare una tabella, riga o colonna

1 Fare clic sullo strumento **Tabella** , quindi su una tabella.

2 Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Selezionare una tabella	Fare clic su **Tabella** ▸ **Seleziona** ▸ **Tabella**.
Selezionare una riga	Fare clic su una riga, quindi su **Tabella** ▸ **Seleziona** ▸ **Riga**.
Selezionare una colonna	Fare clic su una colonna, quindi su **Tabella** ▸ **Seleziona** ▸ **Colonna**.
Selezionare tutto il contenuto di una tabella	Posizionare il puntatore dello strumento **Tabella** sull'angolo superiore sinistro della tabella fino a quando viene visualizzata una freccia diagonale , quindi fare clic.
Utilizzare un tasto di scelta rapida per selezionare una tabella	Con il puntatore dello strumento **Tabella** posizionato in una cella vuota, premere **Ctrl+A+A**.
Selezionare una riga in modo interattivo	Posizionare il puntatore dello strumento **Tabella** sul bordo della tabella, in corrispondenza del lato sinistro della riga da selezionare. Quando viene visualizzata una freccia orizzontale , fare clic sul bordo per selezionare la riga.
Selezionare una colonna in modo interattivo	Posizionare il puntatore dello strumento **Tabella** sul bordo superiore della colonna da selezionare. Quando viene visualizzata una freccia verticale , fare clic sul bordo per selezionare la colonna.

Per selezionare celle di tabella

Operazione	Procedura
Selezionare una cella di tabella	Fare clic sullo strumento **Tabella** , su una tabella, quindi su una cella. Quindi, fare clic su **Tabella** ▸ **Seleziona** ▸ **Cella**.
Selezionare celle di tabella adiacenti	Con lo strumento **Tabella**, fare clic all'interno della prima cella che si desidera selezionare e trascinare sulle celle adiacenti desiderate.
Selezionare celle di tabella non adiacenti	Utilizzando lo strumento **Tabella**, fare clic su una tabella. Tenere premuto **Ctrl** e fare clic su ogni cella di tabella che si desidera selezionare.

Per selezionare una cella è anche possibile inserire il puntatore dello strumento **Tabella** in una cella vuota e premendo **Ctrl**+**A**.

È inoltre possibile utilizzare lo strumento **Modellazione** per selezionare una singola cella facendo clic su di essa o per selezionare celle adiacenti trascinando su di esse.

Per spostare una riga o colonna di tabella

1. Selezionare la riga o la colonna da spostare.
2. Trascinare la riga o la colonna in un'altra posizione della tabella.

Per spostare una riga di tabella in un'altra tabella

1. Selezionare la riga di tabella da spostare.
2. Fare clic su **Modifica** ▸ **Taglia**.
3. Selezionare una riga nell'altra tabella.
4. Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.
5. Scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Sostituisci riga selezionata**
   - **Inserisci sopra riga selezionata**
   - **Inserisci sotto riga selezionata**

Per spostare una colonna di tabella in un'altra tabella

1. Selezionare la colonna di tabella da spostare.
2. Fare clic su **Modifica** ▸ **Taglia**.
3. Selezionare una colonna nell'altra tabella.
4. Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.
5. Scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Sostituisci colonna selezionata**
   - **Inserisci a sinistra della colonna selezionata**
   - **Inserisci a destra della colonna selezionata**

Per spostarsi nella successiva cella di tabella

- Con il puntatore dello strumento **Tabella** posizionato in una cella, premere **Tab**.

  Se si preme **Tab** all'interno di una tabella per la prima volta, occorre scegliere un ordine di tabulazione dalla casella di riepilogo **Ordine di tabulazione**.

Il tasto **Tab** può essere utilizzato per spostarsi nella cella successiva solo se nella finestra di dialogo **Opzioni tasto Tab** è attivata l'opzione **Sposta nella cella successiva**.

Per modificare la direzione di navigazione del tasto Tab

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco di categorie **Area di lavoro**, **Casella degli strumenti**, fare clic su **Strumento Tabella**.
3. Attivare l'opzione **Sposta nella cella successiva**.
4. Dalla casella di riepilogo **Ordine di tabulazione**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Da sinistra a destra, dall'alto in basso**
   - **Da destra a sinistra, dall'alto in basso**

Per programmare il tasto **Tab** in modo da inserire un carattere di tabulazione nel testo della tabella, attivare l'opzione **Inserisci carattere di tabulazione nel testo**.

Inserimento ed eliminazione di righe e colonne di tabelle

È possibile inserire ed eliminare le righe e le colonne in una tabella.

Per inserire una riga di tabella

1. Selezionare una riga nella tabella.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Inserire una riga sopra la riga selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Riga sopra**.
Inserire una riga sotto la riga selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Riga sotto**.
Inserire più righe sopra la riga selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Inserisci righe**, digitare un valore nella casella **Numero di righe** e attivare l'opzione **Sopra la selezione**.
Inserire più righe sotto la riga selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Inserisci righe**, digitare un valore nella casella **Numero di righe** e attivare l'opzione **Sotto la selezione**.

Quando si utilizza il comando **Riga sopra** o **Riga sotto** dal menu **Tabella** ▸ **Inserisci**, il numero di righe inserite dipende da quante righe sono state selezionate. Ad esempio, se sono state selezionate due righe, nella tabella vengono inserite due righe.

Per inserire una colonna di tabella

1. Selezionare una colonna.
2. Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Inserire una colonna a sinistra della colonna selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Colonna a sinistra**.
Inserire una colonna a destra della colonna selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Colonna a destra**.
Inserire più colonne a sinistra della colonna selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Inserisci colonne**, digitare un valore nella casella **Numero di colonne** e poi attivare l'opzione **A sinistra della selezione**.
Inserire più colonne a destra della colonna selezionata	Fare clic su **Tabella** ▸ **Inserisci** ▸ **Inserisci colonne**, digitare un valore nella casella **Numero di colonne** e poi attivare l'opzione **A destra della selezione**.

Quando si utilizza il comando **Colonna a sinistra** o **Colonna a destra** dal menu **Tabella** ▸ **Inserisci**, il numero di colonne inserite dipende da quante colonne sono state selezionate. Ad esempio, se sono state selezionate due colonne, nella tabella vengono inserite due colonne.

Per eliminare una riga o una colonna da una tabella

1 Selezionare la riga o la colonna da eliminare.

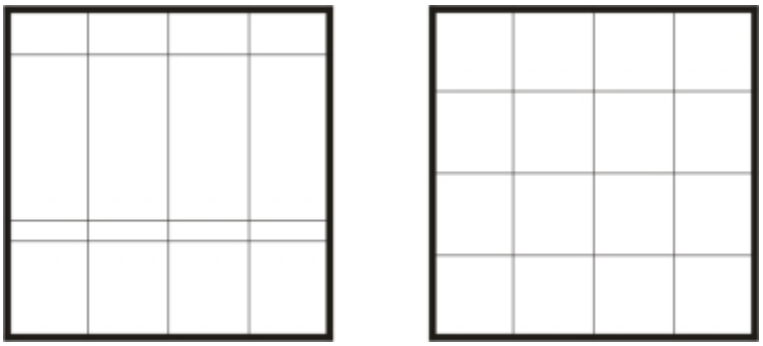
2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Eliminare una riga	Fare clic su **Tabella** ▸ **Elimina** ▸ **Riga**.
Eliminare una colonna	Fare clic su **Tabella** ▸ **Elimina** ▸ **Colonna**.

Se si seleziona una riga, ma si sceglie di eliminare una colonna, oppure se si seleziona una colonna, ma si sceglie di eliminare una riga, verrà eliminata l'intera tabella.

Ridimensionamento di celle, righe e colonne di tabelle

È possibile ridimensionare celle, righe e colonne di tabelle. Inoltre, se in precedenza sono state modificate le dimensioni di alcune righe o colonne, è possibile ridistribuire tutte le righe o colonne in modo che abbiano le stesse dimensioni.



Se le righe di tabella hanno dimensioni diverse (a sinistra), è possibile distribuirle in modo che abbiano le stesse dimensioni (a destra).

Righe e colonne di tabelle di dimensioni diverse (a sinistra) vengono distribuite uniformemente (a destra).

Per ridimensionare una cella, riga o colonna di tabella

1 Fare clic sullo strumento **Tabella**, quindi sulla tabella.

2 Selezionare la cella, la riga o la colonna da ridimensionare.

3 Nella barra delle proprietà, digitare i valori nelle caselle relative a **Larghezza e altezza tabella**.

Per distribuire righe e colonne di tabelle

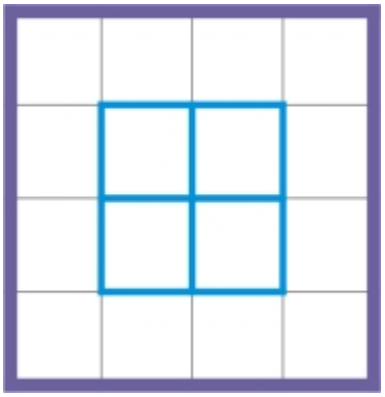
1 Selezionare le celle di tabella da distribuire.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Proporzionare l'altezza di tutte le righe selezionate	Fare clic su **Tabella** ▸ **Distribuisci** ▸ **Righe uniformi**.
Proporzionare la larghezza di tutte le colonne selezionate	Fare clic su **Tabella** ▸ **Distribuisci** ▸ **Colonne uniformi**.

Formattazione di tabelle e celle

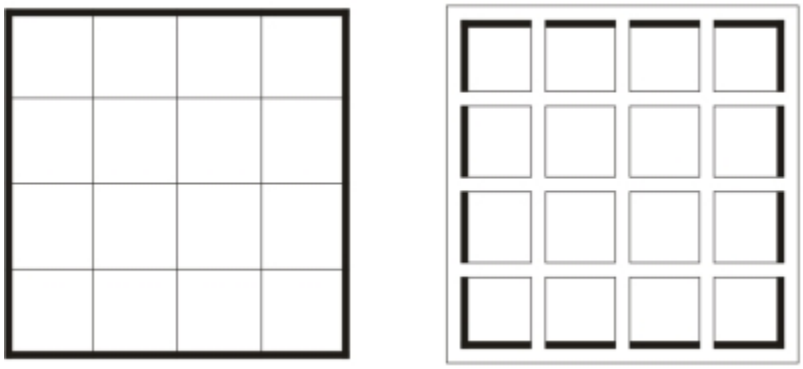
L'aspetto di una tabella può essere cambiato modificando i bordi della tabella e delle celle. Ad esempio, è possibile modificare la larghezza o il colore del bordo della tabella.



È possibile modificare sia i bordi di tabella che quelli delle celle di tabella.

Bordi sottili della tabella e delle celle (a sinistra) vengono ispessiti (a destra).

Inoltre, è possibile modificare i margini della cella e la spaziatura dei bordi delle celle nella tabella. I margini della cella consentono di aumentare lo spazio tra i bordi della cella e il testo al suo interno. Per impostazione predefinita, i bordi delle celle in una tabella si sovrappongono formando una griglia. È tuttavia possibile aumentare la spaziatura dei bordi delle celle per distanziare i bordi. Il risultato è che le celle non formeranno più una griglia, ma appariranno come caselle distinte (questa disposizione è detta anche a "bordi separati").



È possibile modificare una tabella esistente (a sinistra) applicando bordi separati (a destra).

Bordi separati applicati a una tabella.

Per modificare i bordi della tabella e i bordi delle celle

1 Selezionare la tabella o le celle di tabella da modificare.

Un'area di tabella può includere una cella, un gruppo di celle, righe o colonne oppure l'intera tabella.

2 Fare clic sul pulsante **Selezione bordo** nella barra delle proprietà e scegliere i bordi da modificare.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Modificare lo spessore del bordo	Scegliere uno spessore del bordo nella casella di riepilogo **Spessore contorno** nella barra delle proprietà.
Modificare il colore del bordo	Fare clic sul selettore **Spessore contorno** della barra delle proprietà, quindi fare clic su un colore nella tavolozza.
Modificare stile linea e larghezza contorno del bordo	Nell'area **Contorno** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, scegliere uno stile linea dal selettore **Stile linea** e immettere un valore nella casella **Larghezza contorno**. Se la finestra mobile **Proprietà oggetto** non è aperta, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto**.

Per modificare i margini della cella nelle tabelle

1 Fare clic sullo strumento **Tabella**, quindi sulla tabella.

2 Selezionare le celle da modificare.

3 Fare clic su **Margini** nella barra delle proprietà.

4 Digitare un valore nella casella **Margine superiore**.

Per impostazione predefinita, il valore della casella Margine superiore viene applicato a tutti i margini in modo da creare margini identici.

Per applicare valori differenti ai margini, fare clic sul pulsante **Blocca margini** per attivare le caselle **Margine superiore**, **Margine inferiore**, **Margine sinistro** e **Margine destro**, quindi digitare i valori desiderati.

5 Premere **Invio**.

Per modificare la spaziatura dei bordi delle celle nelle tabelle

1 Fare clic sullo strumento **Tabella**, quindi sulla tabella.

2 Fare clic su **Opzioni** nella barra delle proprietà.

3 Attivare la casella di controllo **Bordi di cella separati**.

4 Digitare un valore nella casella **Spaziatura orizzontale celle**.

Per impostazione predefinita, la spaziatura verticale delle celle è uguale a quella orizzontale.

Per impostare una spaziatura orizzontale e verticali diversa, fare clic sul pulsante **Blocca spaziatura celle** per sbloccare la casella **Spaziatura verticalecelle**, quindi digitare i valori desiderati nelle caselle **Spaziatura orizzontale celle** e **Spaziatura verticale celle**.

5 Premere **Invio**.

Operazioni con il testo nelle tabelle

È possibile aggiungere facilmente testo alle celle di tabella e modificarlo allo stesso modo di un altro testo in paragrafi. Ad esempio, è possibile modificare il carattere, aggiungere indicatori di riga o rientri al testo della tabella. È possibile modificare le proprietà del testo di una singola cella di tabella oppure di più celle di tabella contemporaneamente. Inoltre, è possibile aggiungere tabulazioni alle celle di tabella in modo che il testo si sposti dai margini della cella.

Quando si digita del testo in una nuova tabella, è possibile scegliere di regolare automaticamente la dimensione delle celle di tabella.

Per digitare del testo in una cella di tabella

1 Fare clic sullo strumento **Tabella** .

2 Fare clic su una cella.

3 Digitare del testo nella cella.

È possibile selezionare il testo in una cella premendo **Ctrl** + **A**.

Per modificare le proprietà del testo nelle celle di tabella

1 Utilizzando lo strumento **Tabella** , fare clic su una tabella.

2 Tenere premuto **Ctrl** e fare clic sulle celle di tabella contenenti il testo da formattare.

3 Fare clic su **Testo** ▸ **Proprietà testo** e specificare le impostazioni desiderate nella finestra mobile **Proprietà testo**.

Per ulteriori informazioni sulla formattazione del testo, consultare "Formattazione del testo" a pagina 373.

Per modificare le proprietà del testo di un'intera riga, colonna o tabella contemporaneamente, per prima cosa è necessario selezionare il componente di tabella o la tabella. Per ulteriori informazioni, consultare "Per selezionare una tabella, riga o colonna" a pagina 483.

Per inserire una tabulazione in una cella di tabella

- Con il puntatore dello strumento **Tabella** posizionato in una cella, fare clic su **Testo** ▸ **Inserisci codice formattazione** ▸ **Tab**.

Un altro modo per inserire una tabulazione è premere il tasto **Tab**. Per utilizzare questo metodo, è necessario impostare il tasto **Tab** per inserire tabulazioni. Per informazioni sulla modifica delle opzioni del tasto **TAB**, consultare "Per modificare la direzione di navigazione del tasto Tab" a pagina 485.

Per ridimensionare automaticamente le celle di tabella durante la digitazione

1 Fare clic sullo strumento **Puntatore** , quindi sulla tabella.

2 Fare clic su **Opzioni** nella barra delle proprietà e attivare la casella di controllo **Ridimensiona automaticamente celle durante la digitazione**.

Questa opzione può essere applicata alle nuove tabelle che non hanno ancora testo o altro contenuto.

Se una tabella contiene già del testo, verranno ridimensionate solo le celle in cui è stato aggiunto del nuovo testo.

Conversione di tabelle in testo

Per fare in modo che il testo non appaia più in una tabella, è possibile convertire il testo della tabella in normali paragrafi di testo. Per ulteriori informazioni sulla conversione del testo in una tabella, consultare "Per creare una tabella da un testo" a pagina 482.

Per convertire una tabella in testo

1 Fare clic sullo strumento **Tabella** , quindi sulla tabella.

2 Fare clic su **Tabella** ▸ **Converti tabella in testo**.

3 Nell'area **Separa testo cella con**, scegliere una delle opzioni seguenti:

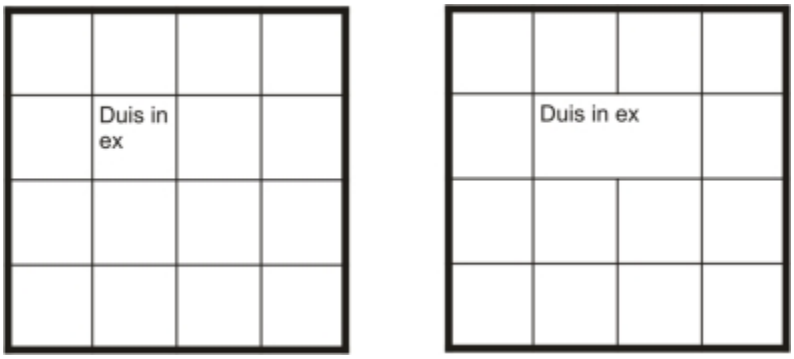
- **Virgole**: sostituisce ogni colonna con una virgola e ogni riga con un segno di paragrafo.
- **Tabulazioni**: sostituisce ogni colonna con una tabulazione e ogni riga con un segno di paragrafo.
- **Paragrafi**: sostituisce ogni colonna con un segno di paragrafo.
- **Definito dall'utente**: sostituisce ogni colonna con un carattere specificato e ogni riga con un segno di paragrafo.

Se si attiva l'opzione **Definito dall'utente**, è necessario digitare un carattere nella casella **Definito dall'utente**.

Se non si digita un carattere nella casella **Definito dall'utente**, ogni riga di tabella viene convertita in un paragrafo, mentre le colonne di tabella vengono ignorate.

Unione e suddivisione di tabelle e celle

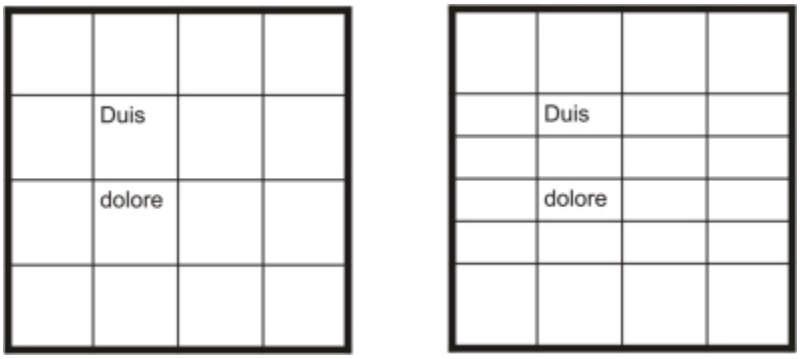
È possibile modificare la configurazione di una tabella unendo celle, righe e colonne adiacenti. Se si uniscono delle celle di tabella, la formattazione della cella superiore sinistra viene applicata a tutte le celle unite. In alternativa, è possibile dividere le celle precedentemente unite.



È possibile modificare l'aspetto di una tabella (a sinistra) unendo celle di tabella adiacenti (a destra).

Le due celle nella parte inferiore della tabella (a sinistra) sono state unite in una singola cella (a destra).

È anche possibile dividere celle, righe o colonne di tabelle. La suddivisione consente di creare nuove celle, righe o colonne senza modificare la dimensione della tabella.



È possibile inserire ulteriori righe in una tabella (a sinistra) suddividendo celle di tabella (a destra).

Per unire celle di tabella

1 Selezionare le celle da unire.
Le celle selezionate devono essere contigue.

2 Fare clic su **Tabella** ▸ **Unisci celle**.

Per dividere celle di tabella

1 Selezionare la cella da dividere.

2 Fare clic su **Tabella** ▸ **Dividi celle**.

Per dividere celle, righe o colonne

1 Fare clic sullo strumento **Tabella** .

2 Selezionare la cella, la riga o la colonna da dividere.

3 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Dividere una selezione orizzontalmente	Fare clic su **Tabella** ▸ **Dividi in righe** e digitare un valore nella casella **Numero di righe**.
Dividere una selezione verticalmente	Fare clic su **Tabella** ▸ **Dividi in colonne** e digitare un valore nella casella **Numero di colonne**.

Manipolazione di tabelle e oggetti

È possibile manipolare le tabelle come si farebbe con altri oggetti.

La seguente tabella elenca i vari modi utilizzabili per manipolare una tabella come se fosse un oggetto.

È possibile	Per ulteriori informazioni consultare
Ridimensionare e scalare una tabella	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Ruotare una tabella	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Riflettere una tabella	"Trasformazione degli oggetti " a pagina 183
Bloccare una tabella	"Bloccaggio di oggetti " a pagina 221
Convertire una tabella in una bitmap	"Conversione delle immagini vettoriali in bitmap " a pagina 497

È possibile	Per ulteriori informazioni consultare
Dividere una tabella	"Per convertire gli oggetti in oggetti curva " a pagina 140

Aggiunta di immagini, grafica e sfondi alle tabelle

Se si desidera disporre immagini bitmap o grafica vettoriale in una struttura, è possibile aggiungere questi elementi a delle tabelle. È inoltre possibile modificare l'aspetto di una tabella aggiungendo un colore di sfondo.

Per inserire un'immagine o della grafica in una cella di tabella

1. Copiare un'immagine o della grafica.
2. Fare clic sullo strumento **Tabella** e selezionare la cella in cui si desidera inserire l'immagine o la grafica.
3. Fare clic su **Modifica** ▸ **Incolla**.

È inoltre possibile inserire della grafica o un'immagine tenendo premuto il pulsante destro del mouse sull'immagine, trascinando l'immagine su una cella, rilasciando il pulsante destro del mouse e selezionando **Inserisci nella cella**.

Per aggiungere un colore di sfondo a una tabella

1. Fare clic sullo strumento **Tabella**, quindi sulla tabella.
2. Aprire il selettore colore **Sfondo** e fare clic su un colore nella tavolozza.

Per modificare il colore di sfondo di celle, righe o colonne specifiche, fare clic sul selettore colore **Sfondo** nella barra delle proprietà e fare clic su un colore nella tavolozza.

Importazione di tabelle in un disegno

CorelDRAW consente di creare tabelle importando contenuto da fogli di calcolo Quattro Pro® (.qpw) e Microsoft® Excel® (.xls). È inoltre possibile importare tabelle create in un elaboratore di testi come WordPerfect o Microsoft Word.

Per importare una tabella da Quattro Pro o Excel

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzato il foglio di calcolo.
3. Fare clic sul file per selezionarlo.
4. Fare clic su **Importa**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa/Incolla**.
5. Nella casella di riepilogo **Importa tabelle come**, selezionare **Tabelle**.
6. Scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Mantieni caratteri e formattazione**: importa tutti i caratteri e la formattazione che sono applicati al testo.
   - **Mantieni solo formattazione**: importa tutta la formattazione applicata al testo.
   - **Scarta caratteri e formattazione**: ignora tutti i caratteri e la formattazione che sono applicati al testo.

Per importare una tabella dal documento di un elaboratore di testo

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzato il file di testo.

3 Fare clic sul file.

4 Fare clic su **Importa**.

5 Nella casella di riepilogo **Importa tabelle come**, selezionare **Tabelle**.

6 Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Mantieni caratteri e formattazione**: importa tutti i caratteri e la formattazione che sono applicati al testo.
- **Mantieni solo formattazione**: importa tutta la formattazione applicata al testo.
- **Scarta caratteri e formattazione**: ignora tutti i caratteri e la formattazione che sono applicati al testo.

Bitmap

Operazioni con le bitmap..... 497
Operazioni con le modalità colore nelle bitmap..... 523
Tracciamento di bitmap e modifica dei risultati tracciati..... 529
Operazioni con i file fotocamera RAW..... 541

Operazioni con le bitmap

È possibile convertire un'immagine vettoriale in un'immagine bitmap. È inoltre possibile importare e ritagliare le bitmap in CorelDRAW.

È possibile anche aggiungere maschere colore, filigrane, effetti speciali e modificare il colore e il tono delle immagini.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Conversione delle immagini vettoriali in bitmap" (pagina 497)
- "Importazione di bitmap" (pagina 499)
- "Ritaglio di bitmap" (pagina 499)
- "Modifica delle dimensioni e della risoluzione delle bitmap" (pagina 499)
- "Raddrizzamento di bitmap" (pagina 501)
- "Uso delle filigrane Digimarc per l'identificazione delle bitmap" (pagina 504)
- "Rimozione di segni di polvere e graffi dalle bitmap" (pagina 505)
- "Applicazione di effetti speciali alle bitmap" (pagina 505)
- "Operazioni con i colori nelle bitmap" (pagina 511)
- "Uso di Laboratorio regola immagine" (pagina 513)
- "Regolazione del colore e del tono" (pagina 517)
- "Uso del filtro Curva tono" (pagina 519)
- "Trasformazione di colore e tono" (pagina 520)
- "Modifica di bitmap usando Corel PHOTO-PAINT" (pagina 520)

Conversione delle immagini vettoriali in bitmap

La conversione di un'immagine vettoriale o di un oggetto in un'immagine bitmap consente di applicare effetti speciali all'oggetto con CorelDRAW. Il processo di conversione di un'immagine vettoriale in una bitmap è anche chiamato "rasterizzazione".

Quando si converte l'immagine vettoriale, è possibile selezionare la modalità colore della bitmap. La modalità colore determina il numero e il tipo di colori che costituiscono la bitmap e influisce sulle dimensioni del file. Per maggiori informazioni sulle modalità colore, consultare "Modifica della modalità colore di immagini bitmap" a pagina 523.

Inoltre, è possibile determinare le impostazioni per controlli quali il dithering, l'anti-alias, il nero in sovrastampa e la trasparenza dello sfondo.

Quando si esporta un file in formato bitmap, come TIFF, JPEG, CPT o PSD, sono disponibili le medesime opzioni di conversione in bitmap. Per ulteriori informazioni sull'esportazione, vedere "Esportazione di file" a pagina 602.

Per convertire un elemento di grafica vettoriale in bitmap

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Converti in bitmap**.

3 Scegliere una risoluzione dalla casella di riepilogo **Risoluzione**.

4 Scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**.

5 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:

- **In dithering**: simula un numero maggiore di colori rispetto a quelli disponibili. Questa opzione è disponibile per immagini con un numero di colori pari o inferiore a 256.
- **Nero sempre in sovrastampa**: sovrastampa il nero quando è il colore sovrastante. L'attivazione di questa opzione quando si stampano le bitmap consente di evitare la comparsa di spazi vuoti tra gli oggetti neri e gli oggetti sottostanti.
- **Anti-alias**: attenua i bordi della bitmap.
- **Sfondo trasparente**: rende trasparente lo sfondo della bitmap.

È possibile modificare la soglia del nero per l'opzione **Nero sempre in sovrastampa**. Per ulteriori informazioni sull'impostazione della soglia del nero, consultare "Per impostare la soglia nero sovrastampa" a pagina 574.

Se si esporta un file vettoriale in un formato bitmap, ad esempio GIF, prima di eseguire l'esportazione viene richiesto di impostare le opzioni di conversione in bitmap descritte nella procedura sopra riportata.

Se si rende trasparente lo sfondo di una bitmap, è possibile vedere immagini o uno sfondo altrimenti oscurati dallo sfondo della bitmap.

Per convertire un elemento di grafica vettoriale in bitmap durante l'esportazione

1 Fare clic su **File** ▶ **Esporta**.

2 Scegliere la cartella in cui salvare il file.

3 Scegliere un formato file bitmap dalla casella di riepilogo **Salva come tipo** e digitare il nome del file nella casella di riepilogo **Nome file**.

4 Impostare le opzioni desiderate, quindi fare clic su **Esporta**.

5 Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap**, digitare i valori in una delle coppie di caselle seguenti:

- **Larghezza** e **Altezza**: consentono di specificare le dimensioni dell'immagine
- **% Larghezza** e **% Altezza**: consentono di ridimensionare l'immagine in base a una percentuale delle sue dimensioni originali.

6 Per specificare la risoluzione, inserire un valore nella casella **Risoluzione**.

7 Scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**.

8 Attivare una delle caselle di controllo seguenti:

- **In dithering**: simula un numero maggiore di colori rispetto a quelli disponibili. Questa opzione è disponibile per immagini con un numero di colori pari o inferiore a 256.
- **Nero sempre in sovrastampa**: sovrastampa il nero quando è il colore sovrastante. L'attivazione di questa opzione quando si stampano le immagini bitmap consente di evitare la comparsa di spazi vuoti tra gli oggetti neri e gli oggetti sottostanti.

9 Nell'area **Opzioni**, attivare una delle seguenti opzioni:

- **Anti-alias**: attenua i bordi della bitmap.
- **Mantieni livelli**: consente di lasciare invariati i livelli.
- **Sfondo trasparente**: rende trasparente lo sfondo della bitmap.

È possibile modificare la soglia del nero per l'opzione **Nero sempre in sovrastampa**. Per ulteriori informazioni sull'impostazione della soglia del nero, consultare "Per impostare la soglia nero sovrastampa" a pagina 574.

Non tutte le opzioni presenti nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** sono disponibili per tutti i formati di file bitmap.

Se si rende trasparente lo sfondo di una bitmap, è possibile vedere immagini o uno sfondo altrimenti oscurati dallo sfondo della bitmap.

Importazione di bitmap

È possibile importare una bitmap in un disegno sia direttamente che sfruttando la procedura di collegamento a un file esterno. Quando si collega un file esterno, tutte le modifiche apportate al file originale verranno riflesse automaticamente in quello importato. Dopo aver importato una bitmap, sulla barra di stato vengono visualizzate informazioni in merito alla modalità colore, alle dimensioni e alla risoluzione. Per maggiori informazioni sull'importazione delle bitmap, consultare "Importazione di file" a pagina 599. Per maggiori informazioni sulla gestione delle bitmap collegate esternamente, consultare "Aggiunta di segnalibri e collegamenti ipertestuali ai documenti" a pagina 590.

Durante l'importazione è anche possibile ridefinire o ritagliare una bitmap. Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione " a pagina 601 e "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Ritaglio di bitmap

L'operazione di ritaglio consente di rimuovere le aree non desiderate di una bitmap. Per ritagliare un'immagine bitmap in una forma rettangolare, è possibile utilizzare lo strumento **Ritaglia**. Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare oggetti" a pagina 163. Per ritagliare un'immagine bitmap in una forma irregolare, è possibile usare lo strumento **Modellazione** e il comando **Ritaglia bitmap**.

Per ritagliare una bitmap

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione** .
2. Selezionare una bitmap.
3. Trascinare i nodi d'angolo per rimodellare la bitmap.
   Se si desidera aggiungere un nodo, fare doppio clic sul limite del nodo (linea tratteggiata) usando lo strumento **Modellazione** nel punto in cui si desidera visualizzare il nodo.
4. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Ritaglia bitmap**.

Non è possibile ritagliare una bitmap costituita da più di un oggetto.

È anche possibile ritagliare in modo rapido un'immagine bitmap in una forma rettangolare utilizzando lo strumento **Ritaglia** . Per ulteriori informazioni sullo strumento **Ritaglia**, consultare "Per ritagliare oggetti" a pagina 163.

È inoltre possibile ritagliare una bitmap selezionata dopo aver trascinato i nodi angolari facendo clic sullo strumento **Puntatore** e poi sul pulsante **Ritaglia bitmap** nella barra delle proprietà.

Modifica delle dimensioni e della risoluzione delle bitmap

Una volta aggiunta un'immagine bitmap a un disegno, è possibile modificarne le dimensioni e la risoluzione.

Modifica delle dimensioni

È possibile modificare le dimensioni fisiche delle bitmap aumentandone o riducendone l'altezza e la larghezza. Quando si aumentano le dimensioni, l'applicazione inserisce nuovi pixel fra quelli esistenti, assegnando il colore in base ai colori dei pixel adiacenti. Se si aumentano le dimensioni delle bitmap in modo significativo, le bitmap potrebbero apparire allungate o mostrare un effetto pixel.

Le dimensioni della bitmap a video dipendono dall'altezza e dalla larghezza della bitmap in pixel, dal livello di zoom e dalle impostazioni del monitor. Di conseguenza, le dimensioni della bitmap sullo schermo potrebbero essere diverse da quelle dell'immagine stampata.

Modifica della risoluzione di una bitmap

È possibile modificare la risoluzione di una bitmap per aumentarne o ridurne le dimensioni di file. La risoluzione è determinata dal numero di punti per pollice (dpi) della bitmap stampata. La risoluzione prescelta dipende dal tipo di output. Generalmente, le bitmap create per la sola visualizzazione sul monitor del computer hanno una risoluzione di 96 o 72 dpi, mentre le bitmap destinate al Web hanno una risoluzione di 72 dpi. Le bitmap che devono essere stampate su stampanti desktop presentano in genere una risoluzione di 150 dpi, mentre le stampe professionali hanno una risoluzione di 300 dpi o superiore.

Nelle bitmap ad alta risoluzione i pixel sono più piccoli e più densi rispetto alle bitmap con risoluzione inferiore. L'aumento della definizione aumenta la risoluzione di una bitmap aggiungendo più pixel per unità di misura. Tuttavia, questo metodo riduce la qualità della bitmap, in quanto i nuovi pixel vengono interpolati in base ai colori dei pixel adiacenti; l'informazione originale non viene mantenuta. L'aumento della definizione non consente di creare gradazioni sottili di colore, se assenti nell'immagine originale.

La riduzione della definizione diminuisce la risoluzione della bitmap rimuovendo un numero specifico di pixel per unità di misura. I risultati migliori sono garantiti quando la riduzione della definizione viene eseguita dopo le correzioni del colore e del tono, ma prima dell'ottimizzazione della nitidezza.

lorem
Lorem Ipsum dolar sit amet visit lorem ipsum dit dolar amet dalolar sit amet lorem ipusm dolor sit amet dit dolar amet.
Lorem Ipsum lorem ipsum dalolar sit dolor sit amet
dolar sit amet visit dit dolar amet amet lorem ipusm dit dolar amet.
Lorem Ipsum dolar sit amet visit dit dolar amet amet lorem ipusm dit dolar amet.
Lorem Ipsum dolar sit amet visit dit dolar amet amet lorem ipusm dit dolar amet.
Lorem Ipsum dolar sit amet visit lorem ipsum dit dolar amet dalolar sit amet lorem ipusm dolor sit amet dit dolar amet.

Ridimensionamento di un'immagine

Per modificare le dimensioni di un'immagine bitmap

1. Selezionare una bitmap.
2. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Ridefinisci**.
3. Scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo accanto alle caselle **Larghezza** e **Altezza**.
4. Digitare valori in una delle caselle seguenti:
   - **Larghezza**
   - **Altezza**

   Per ridurre l'aspetto frastagliato delle curve, attivare la casella di controllo **Anti-alias**.

   Per mantenere le dimensioni del file, attivare la casella di controllo **Mantieni dimensioni originali**. Quando viene attivata questa casella di controllo, la risoluzione della bitmap viene regolata automaticamente nel momento in cui si modificano le dimensioni delle immagini.

Per mantenere intatte le proporzioni della bitmap, attivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni** e digitare un valore nella casella **Larghezza** o **Altezza**.

È inoltre possibile ridefinire la bitmap come percentuale delle sue dimensioni originali digitando i valori nelle caselle **% Larghezza** e **% Altezza**.

Per modificare la risoluzione di un'immagine bitmap

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Ridefinisci**.

3 Nell'area **Risoluzione**, digitare i valori in una delle caselle seguenti:

- **Orizzontale**
- **Verticale**

Per mantenere le proporzioni della bitmap, attivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.

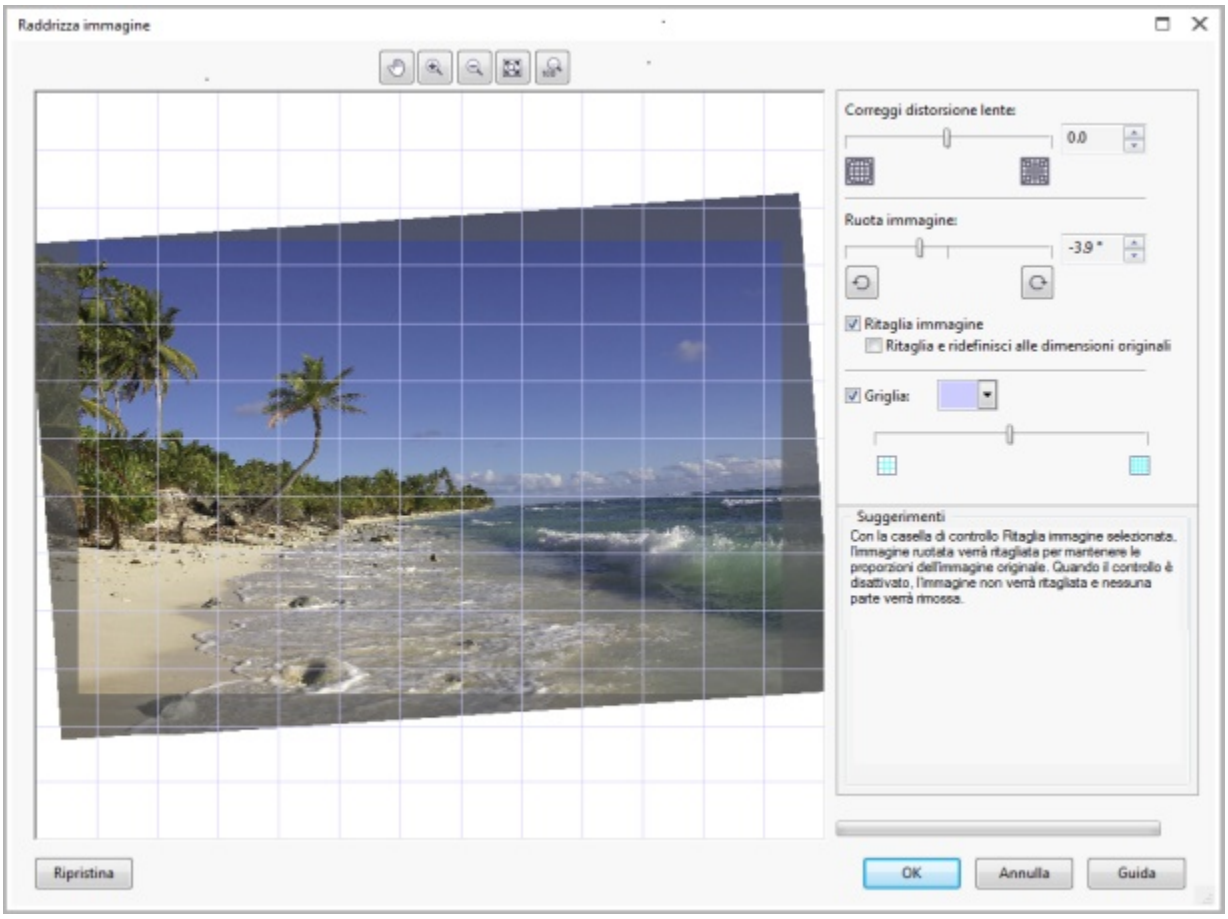
Per mantenere le dimensioni del file, attivare la casella di controllo **Mantieni dimensioni originali**. Quando viene attivata questa casella di controllo, l'altezza e la larghezza della bitmap vengono regolate automaticamente nel momento in cui si modifica la risoluzione.

Per ridefinire la bitmap selezionata, è anche possibile fare clic sul pulsante **Ridefinisci** nella barra proprietà.

Attivare la casella di controllo **Anti-alias** per ridurre l'aspetto frastagliato delle curve.

Raddrizzamento di bitmap

La finestra di dialogo **Raddrizza l'immagine** consente di correggere le distorsioni lente e raddrizzare le immagini bitmap velocemente. Si tratta di un'utile funzione per raddrizzare fotografie scattate o acquisite tramite scanner con un angolo o che contengono distorsioni della lente.


Raddrizza immagine
Correggi distorsione lente:
0.0
Ruota immagine:
-3.9 °
Ritaglia immagine
Ritaglia e ridefinisci alle dimensioni originali
Griglia:
Suggerimenti
Con la casella di controllo Ritaglia immagine selezionata, l'immagine ruotata verrà ritagliata per mantenere le proporzioni dell'immagine originale. Quando il controllo è disattivato, l'immagine non verrà ritagliata e nessuna parte verrà rimossa.
Ripristina
OK
Annulla
Guida

Finestra di dialogo Raddrizza immagine

Correzione delle distorsioni della lente della fotocamera

Per le foto che contengono distorsioni della lente della fotocamera, si consiglia di iniziare con la correzione della distorsione della lente. Si possono correggere due tipi di distorsioni della lente, che rendono le linee rette nelle foto curve: a barile e puntaspilli. Le distorsioni a barile rendono le foto bombate al centro. Le distorsioni a puntaspilli rendono le foto schiacciate al centro.

Rotazione e anteprima

La finestra di dialogo **Raddrizza immagine** consente di ruotare un'immagine trascinando un dispositivo di scorrimento, immettendo il valore dell'angolo di rotazione, oppure utilizzando i tasti freccia. È possibile specificare un angolo di rotazione personalizzato compreso tra -15° e 15°.

La finestra di anteprima consente di visualizzare dinamicamente in anteprima le regolazioni effettuate. Per modificare l'orientamento dell'immagine prima di raddrizzarla, iniziare ruotando l'immagine di 90° in senso orario e antiorario.

Nella finestra di anteprima viene visualizzata una griglia per semplificare il raddrizzamento dell'immagine. È possibile effettuare regolazioni più precise controllando le dimensioni delle celle nella griglia. Per potenziare il contrasto della griglia in base ai colori dell'immagine, è possibile cambiare il colore della griglia. Inoltre, è possibile nascondere la griglia se si preferisce visualizzare in anteprima il risultato finale senza le linee della griglia. Inoltre, è possibile ingrandire e ridurre la visualizzazione, oppure effettuare una panoramica dell'immagine nella finestra di anteprima per valutare i risultati.

Ritaglio

Per impostazione predefinita, l'immagine raddrizzata viene ritagliata all'area di ritaglio visualizzata nella finestra di anteprima. L'immagine finale avrà le stesse proporzioni dell'immagine originale, ma dimensioni inferiori. È tuttavia possibile mantenere l'altezza e la larghezza originali dell'immagine ritagliandola e ridefinendola.

È anche possibile produrre un'immagine ruotata disattivando il ritaglio automatico e ricorrere quindi allo strumento **Ritaglia** per ritagliare l'immagine nella finestra di disegno.

Per raddrizzare un'immagine

1. Selezionare l'immagine.
2. Selezionare **Bitmap** ▸ **Raddrizza immagine**.
   Se l'immagine presenta la distorsione della lente, spostare il dispositivo di scorrimento **Correggi distorsione lente** a sinistra per correggere una distorsione a barile o a destra per correggere una distorsione a puntaspilli.
3. Trascinare il dispositivo di scorrimento **Ruota immagine**, oppure immettere un valore compreso tra **15** e **-15** nella casella **Ruota immagine**.
4. Se necessario, spostare il dispositivo di scorrimento **Griglia** per regolare le dimensioni delle celle nella griglia.
5. Per ritagliare e raddrizzare l'immagine, attivare la casella di controllo **Ritaglia immagine**.
   L'immagine viene ritagliata per preservare le proporzioni dell'originale; ciò significa che l'immagine finale è più piccola di quella originale.

   Se si desidera mantenere la larghezza e l'altezza dell'immagine originale, attivare la casella di controllo **Ritaglia e ridefinisci alle dimensioni originali**. L'immagine finale viene ridefinita.

Operazioni aggiuntive

Modificare il colore della griglia	Scegliere un colore dal selettore colore **Griglia**.
Allineare un'area dell'immagine alle linee della griglia	Con lo strumento **Panoramica**, trascinare l'immagine fino a quando l'area è allineata alle linee della griglia. Lo strumento **Panoramica** può essere utilizzato soltanto dopo aver ingrandito l'immagine.
Ruotare l'immagine di 90° in qualsiasi direzione	Fare clic sul pulsante **Ruota in senso antiorario** o **Ruota in senso orario**.
Nascondere o visualizzare la griglia	Attivare o disattivare la casella di controllo **Griglia**.
Regolare la rotazione su incrementi di 0,1 gradi	Fare clic nella casella **Ruota immagine** e premere la freccia **Su** o **Giù**.
Ripristinare l'orientamento originale dell'immagine	Fare clic su **Ripristina**.
Ingrandire o ridurre	Con lo strumento **Ingrandisci** o **Riduci**, fare clic nella finestra di anteprima.
Adattare un'immagine nella finestra di anteprima	Fare clic sul pulsante **Dimensioni visibili**.
Visualizzare un'immagine alle dimensioni reali	Fare clic sul pulsante **100%**.

Uso delle filigrane Digimarc per l'identificazione delle bitmap

Una filigrana Digimarc®incorpora all'interno dell'immagine i dettagli sul copyright, le informazioni di contatto e gli attributi dell'immagine. Una filigrana apporta lievi modifiche alla luminosità dei pixel di un'immagine. Tali modifiche non sono immediatamente visibili; tuttavia, ad alti livelli di ingrandimento, è possibile osservare la variazione di luminosità di alcuni pixel. Le filigrane Digimarc non subiscono variazioni in seguito a modifiche normali, stampa e scansione.

Il rilevamento e l'incorporamento di filigrane Digimarc non è supportato nella versione a 64 bit di CorelDRAW Graphics Suite.

Rilevamento di filigrane

All'apertura di un'immagine in CorelDRAW, è possibile verificare la presenza di filigrane. Se è presente una filigrana, nella barra del titolo viene visualizzato un simbolo di copyright. Per ottenere informazioni sulle immagini dotate di filigrana, è possibile leggere il messaggio incorporato e poi collegarsi al profilo di contatto nel database di Digimarc.

Incorporamento di filigrane

In CorelDRAW, è anche possibile incorporare nelle immagini le filigrane Digimarc. Innanzitutto, è necessario ottenere un Creator ID univoco abbonandosi al servizio in linea di Digimarc. Il Creator ID comprende dettagli di contatto, quali nome, numero di telefono, indirizzo postale, indirizzo e-mail e indirizzo Web.

Una volta ottenuto un Creator ID si può incorporare una filigrana in un'immagine. È possibile specificare l'anno del copyright, gli attributi immagine e la durata di una filigrana. È inoltre possibile specificare la destinazione di un'immagine, ad esempio stampa o Web.

Le filigrane Digimarc non impediscono l'uso non autorizzato di immagini o violazioni del copyright. Esse però indicano chiaramente i diritti connessi con il copyright. Inoltre, contengono informazioni sulle persone da contattare se si desidera utilizzare una licenza o un'immagine.

Per ulteriori informazioni su Digimarc, visitare il sito www.digimarc.com.

Per rilevare una filigrana

1. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Plug-in** ▸ **Digimarc** ▸ **Read Watermark**.
2. Fare clic sul pulsante **Web lookup** per visualizzare la pagina contenente i dettagli di contatto, oppure chiamare il servizio fax di Digimarc al numero di fax riportato.

Questo formato di file non è supportato dalla versione a 64 bit di CorelDRAW Graphics Suite.

Per ottenere un Creator ID

1. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Plug-in** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark**.
2. Fare clic su **Personalize**.
3. Nella finestra di dialogo **PersonalizeCreator ID**, fare clic su **Register** e seguire le istruzioni sul sito Web di Digimarc.
4. Nella finestra di dialogo **PersonalizeCreator ID**, digitare il proprio Creator ID all'interno della casella **Creator ID**.

Per incorporare una filigrana

1. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Plug-in** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark**.
2. Nella casella **Copyright year(s)**, digitare l'anno o gli anni da includere nelle informazioni di copyright.
3. Nella sezione **Image attributes**, attivare le caselle di controllo per gli attributi applicabili all'immagine.
4. Scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Target output**.
5. Digitare un valore nella casella **Watermark durability**.

Valori più elevati aumentano la persistenza della filigrana in caso di normali modifiche dell'immagine quali dithering, ritaglio, compressione e scalatura.

Per confermare le informazioni disponibili a chi visualizzerà l'immagine e la filigrana in essa contenuta, attivare la casella di controllo **Verify**.

Questa funzione non è supportata nella versione a 64 bit di CorelDRAW Graphics Suite.

Nella casella **Copyright year(s)** non è possibile inserire un anno precedente al 1922 o successivo a quello corrente. Separare gli anni utilizzando le virgole.

Nella casella **Target output**, è necessario impostare le opzioni **Monitor** e **Web** su un valore minore di 200 punti per pollice (dpi), mentre per l'opzione **Printer** è necessario un valore maggiore o uguale a 300 dpi.

Prima di aggiungere una filigrana, unire tutti gli oggetti con lo sfondo. Per ulteriori informazioni sulla combinazione degli oggetti con lo sfondo, consultare "Unione di oggetti" a pagina 220.

Rimozione di segni di polvere e graffi dalle bitmap

È possibile migliorare rapidamente l'aspetto di un'immagine bitmap rimuovendo i segni di polvere e graffi. Il filtro Riduzione imperfezioni elimina il contrasto tra i pixels che superano la soglia di contrasto impostata. È possibile impostare un raggio per determinare il numero di pixel interessati dalle modifiche. Le impostazioni scelte dipendono dalle dimensioni dell'imperfezione e dall'area circostante. Ad esempio, per rimuovere un graffio bianco largo 1 o 2 pixel su sfondo scuro, è possibile impostare un raggio di 2 o 3 pixel e una soglia di contrasto più alta rispetto a quella per un graffio simile su uno sfondo chiaro.

Per rimuovere segni di polvere e graffi dalle bitmap

1. Fare clic su **Effetti** ▸ **Correzione** ▸ **Riduzione imperfezioni**.
2. Spostare i seguenti dispositivi di scorrimento:
   - **Raggio**: consente di impostare l'intervallo di pixel usati per produrre l'effetto. Per mantenere i dettagli dell'immagine, scegliere l'impostazione più bassa possibile.
   - **Soglia**: consente di impostare la quantità di riduzione del disturbo. Per mantenere i dettagli dell'immagine, scegliere l'impostazione più alta possibile.

Applicazione di effetti speciali alle bitmap

È possibile applicare una vasta gamma di effetti speciali alle bitmap, come gli effetti tridimensionali (3D) e artistici.

Categoria di effetti speciali	Descrizione
Effetti 3D	Permette di creare l'illusione della profondità. Gli effetti comprendono Rilievo, Arricciatura pagina e Prospettiva.
Tratti artistici	Permette di applicare tecniche di pittura a mano. Gli effetti comprendono Matita colorata, Impressionista, Pastelli, Acquerello e Penna e inchiostro.
Sfocatura	Permette di sfocare un'immagine per simulare movimento, macchiettatura o una graduale modifica. Gli effetti comprendono Sfocatura Gaussian, Sfocatura movimento, Sfocatura intelligente e Zoom.
Fotocamera	Consente di simulare gli effetti prodotti da diversi obiettivi fotografici. Gli effetti comprendono Colora, Filtro foto, Tonalità

Categoria di effetti speciali	Descrizione
	seppia e Macchina del tempo, che consente di ripercorre la storia per ricreare alcuni celebri stili fotografici del passato.
Trasformazione colore	Permette di creare illusioni fotografiche utilizzando la riduzione e le sostituzioni di colore. Gli effetti comprendono Mezzatinta, Psichedelico e Solarizza.
Contorno	Permette di evidenziare e migliorare i bordi di un'immagine. Gli effetti comprendono Individua contorno e Traccia contorno.
Creativo	Permette di applicare una varietà di texture e forme a un'immagine. Gli effetti comprendono Tessuto, Blocco di vetro, Cristallizza, Mulinello e Vetrata.
Personalizza	Applica una vasta gamma di effetti all'immagine. Ad esempio, è possibile trasformare l'immagine in un disegno su supporto artistico applicando tratti di pennello (effetto Alchemy) o aggiungendo texture e motivi a un'immagine (effetto Mappa protuberanze).
Distorci	Permette di distorcere la superficie dell'immagine. Gli effetti comprendono Increspatura, Blocchi, Vortice e Porzione.
Disturbo	Permette di modificare la granulosità dell'immagine. Gli effetti comprendono Aggiungi disturbo, Rimuovi Moiré e Rimuovi disturbo.
Più nitido	Permette di aggiungere un effetto di precisione e migliorare i bordi. Gli effetti comprendono Nitidezza dettagli adattata, Passaggio superiore e Maschera nitidezza dettagli.
Texture	Aggiunge texture a un'immagine simulando varie superfici, quali ciottoli, pelle di elefante, plastica e scultura in rilievo.
Plug-in	Consente di utilizzare un filtro di terze parti per applicare effetti alle bitmap in CorelDRAW. I plug-in installati compaiono in fondo al menu **Bitmap**.

L'aggiunta di filtri plug-in a CorelDRAW fornisce funzionalità ed effetti aggiuntivi per modificare le immagini. È possibile aggiungere i filtri plug-in e rimuoverli quando non sono più necessari.

CorelDRAW espande automaticamente la bitmap in modo che l'effetto copra l'intera immagine. È possibile disattivare la funzione di espansione automatica e specificare manualmente le dimensioni della bitmap espansa.

L'effetto Macchina del tempo ricrea gli stili fotografici del passato.

Per applicare un effetto speciale

1 Selezionare una bitmap.
2 Fare clic su **Bitmap**, scegliere un tipo di effetto speciale, quindi fare clic sull'effetto.
3 Regolare le eventuali impostazioni dell'effetto speciale.

Per aggiungere un filtro plug-in

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Area di lavoro**, quindi fare clic su **Plug-in**.
3 Fare clic su **Aggiungi**.
4 Scegliere una cartella contenente un plug-in.

Per rimuovere un filtro plug-in, fare clic sulla cartella di un plug-in dall'elenco **Cartelle plug-in** e fare clic su **Rimuovi**.

Per espandere manualmente una bitmap

1 Selezionare una bitmap.
2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Espandi bitmap** ▸ **Espandi manualmente bitmap**.
3 Nelle aree **Larghezza** e **Altezza**, eseguire una delle operazioni seguenti:
   • Nelle caselle **Espandi a**, digitare il numero di pixel che dovrebbero formare la bitmap espansa.
   • Nelle caselle **Espandi per**, digitare le percentuali di cui espandere la bitmap originale.
4 Per espandere in modo proporzionale la bitmap, attivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.

Per espandere automaticamente la bitmap in modo che copra l'intera immagine, fare clic su **Bitmap** ▸ **Espandi bitmap** ▸ **Espandi automaticamente bitmap**.

Da sinistra a destra: effetto Aggiungi disturbo, effetto sfocatura Zoom, effetto trasformazione colore Solarizza, effetto contorno Individua contorno, effetto Più nitido

Da sinistra a destra: immagine originale, effetto Rilievo, effetto artistico Cubista, effetto creativo Mosaico, effetto pixel Distorci

Sfocatura intelligente

L'effetto Sfocatura intelligente attenua le superfici, mantenendo i bordi nitidi.

Effetti fotocamera

Originale

Colora

Filtro fotografico

Tonalità seppia

Macchina del tempo

Macchina del tempo

Effetti personalizzati

Originale (in alto), effetto Alchemy (al centro) e Mappa protuberanze (in basso)

Effetti texture

Originale

Ciottoli

Pelle di elefante

Acquaforte

Plastica

Scultura in rilievo

Pietra

Operazioni con i colori nelle bitmap

CorelDRAW consente di modificare i colori delle immagini monocromatiche, applicare retini mezzetinte PostScript per ottimizzare immagini bitmap a colori e in bianco e nero per la stampa, nascondere e mostrare i colori e mascherare i colori. Le bitmap monocromatiche hanno due colori: bianco e nero. I pixel bianchi e neri possono essere sostituiti con qualsiasi colore di una tavolozza.

Se si prevede di eseguire le stampe su una stampante PostScript, è possibile ottimizzare la stampa a colori o in bianco e nero applicando un retino mezzetinte all'immagine. I retini mezzetinte suddividono l'immagine in puntini o linee per consentire una stampa più nitida, toni continui ed effetti speciali. Tuttavia, gli effetti del retino sulla bitmap sono visibili solo dopo la stampa su una stampante PostScript. Per informazioni sulla modifica dei retini mezzetinte, consultare "Per personalizzare un retino mezzetinte" a pagina 572.

È possibile nascondere e visualizzare i colori selezionati mascherandoli. Se si nascondono i colori di una bitmap, è possibile vedere oggetti o sfondi attraverso l'immagine. Un colore nascosto può anche alterare la forma apparente di una bitmap. Per esempio, se una bitmap rappresenta una persona su sfondo nero, è possibile nascondere lo sfondo in modo che la bitmap sembri assumere la forma della persona piuttosto che una forma rettangolare. Inoltre, l'occultamento dei colori nelle bitmap può aumentare la velocità di rendering degli oggetti sullo schermo. È possibile anche visualizzare determinati colori in una bitmap in modo da modificare l'aspetto dell'immagine o vedere dove è stato applicato un colore particolare. È possibile mascherare fino a 10 colori per bitmap.

L'applicazione di una maschera colore consente inoltre di modificare i colori selezionati senza alterare gli altri colori dell'immagine. È possibile salvare la maschera colore di una bitmap in un file da aprire per impieghi futuri.

Per colorare una bitmap monocromatica

1. Selezionare una bitmap con lo strumento **Puntatore** .
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse su un colore della tavolozza colori per sostituire il colore dei pixel in primo piano (nero).
3. Fare clic su un colore della tavolozza per sostituire il colore dei pixel dello sfondo (bianco).

Per applicare un retino a una bitmap

1. Selezionare una bitmap con lo strumento **Puntatore** .
2. Nella casella degli strumenti, fare clic sul pulsante **Riempimento uniforme** .
3. Fare clic sulla scheda **Tavolozze**.
4. Scegliere una tavolozza dalla casella di riepilogo **Tavolozza**.
5. Fare clic su **Opzioni**, quindi fare clic su **Opzioni PostScript**.
6. Scegliere un'opzione dall'elenco **Tipo** per impostare la forma dei puntini o il tipo di linea.
7. Digitare un valore nella casella **Frequenza** per impostare il numero di puntini o linee visualizzati in ogni pollice dello schermo.
8. Digitare un valore nella casella **Angolo** per impostare l'angolo dei puntini o delle linee visualizzati sullo schermo.

Per nascondere o visualizzare un colore in una bitmap

1. Selezionare una bitmap con lo strumento **Puntatore** .
2. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Maschera colore bitmap**.
3. Attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Nascondi colori**
   - **Mostra colori**
4. Attivare la casella di controllo a fianco del canale che si desidera nascondere o visualizzare.
5. Spostare il dispositivo di scorrimento **Tolleranza** per impostare la tolleranza relativa al colore in questione.
6. Fare clic sul pulsante **Selettore colore** .
7. Fare clic sul colore che si desidera nascondere o visualizzare.
8. Fare clic su **Applica**.

Valori di tolleranza elevati investono una gamma di colori più ampia attorno al colore selezionato. Ad esempio, se si seleziona l'azzurro e si aumenta la tolleranza, CorelDRAW nasconde o visualizza colori come il blu pastello o il blu elettrico.

Per aprire una maschera colore bitmap

1. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Maschera colore bitmap**.
2. Fare clic sul pulsante **Apri maschera** .
3. Scegliere la cartella in cui è contenuta la maschera colore.
4. Fare doppio clic sul file.

I file contenenti maschere colore bitmap hanno l'estensione **.ini**.

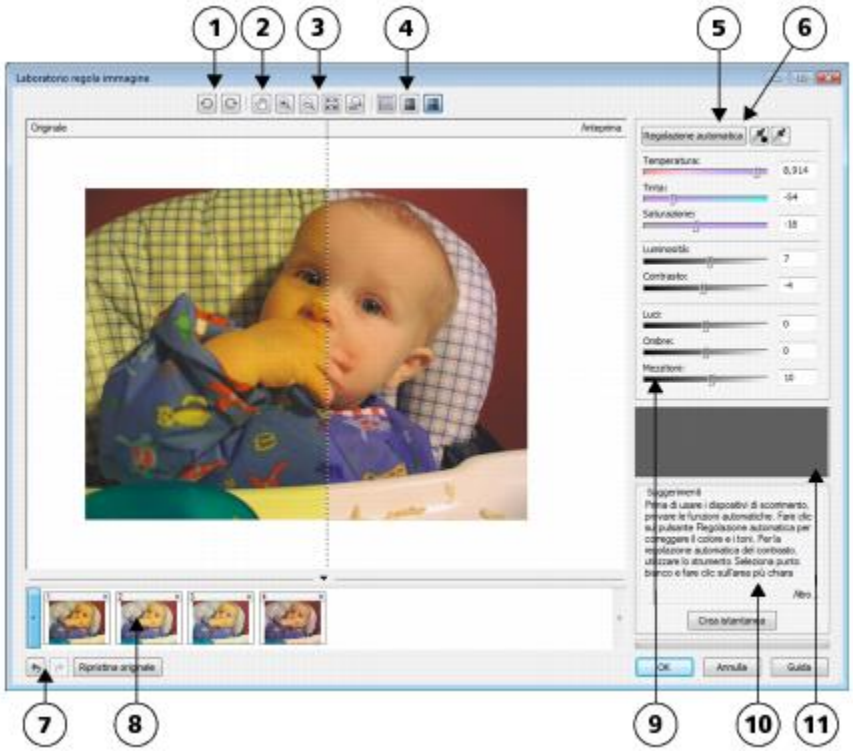
Per modificare un colore mascherato

1. Fare clic su **Bitmap** ▸ **Maschera colore bitmap**.
2. Scegliere una modalità colore dall'elenco dei colori mascherati.
3. Fare clic sul pulsante **Modifica colore** .
4. Usare i comandi della finestra di dialogo **Seleziona colore** per modificare il colore.

Per modificare un colore mascherato, si può anche fare clic sul pulsante **Selettore colore**, selezionare un altro colore dalla bitmap, poi fare clic su **Applica**.

Uso di Laboratorio regola immagine

Image Adjustment Lab consente di correggere il colore e il tono della maggior parte delle foto in modo semplice e rapido.



1. Strumenti Rotazione

2. Panoramica, strumento

3. Strumenti Zoom

4. Modalità Anteprima

5. Seleziona punto bianco

6. Seleziona punto nero

7. Annulla, Ripristina e Ripristina originale

8. Istantanee

9. Dispositivi di scorrimento

10. Suggerimento per lo strumento corrente

11. Istogramma

Image Adjustment Lab contiene comandi automatici e manuali, organizzati in ordine logico per la correzione delle immagini. Partendo dall'angolo superiore destro e proseguendo verso il basso, è possibile selezionare solo i comandi necessari per la correzione dei problemi specifici dell'immagine. È opportuno ritagliare o ritoccare le aree dell'immagine prima di iniziare le operazioni di correzione del colore e del tono.

All'interno dell'Image Adjustment Lab, è possibile utilizzare le seguenti funzioni:

- **Crea istantanea**: consente di catturare la versione corretta di un'immagine in una "istantanea" in qualsiasi momento. Le miniature delle istantanee vengono visualizzate in una finestra sotto l'immagine. Le istantanee agevolano il confronto tra le varie versioni corrette per scegliere la versione più adatta per l'immagine.
- **Annulla**, **Ripeti** e **Ripristina originale**: la possibilità di annullare e ripristinare le correzioni apportate è importante, dal momento che la correzione delle immagini può essere un processo per tentativi. Il comando **Ripristina originale** consente di eliminare le correzioni apportate in modo da poter ripetere la procedura.

Uso dei comandi automatici

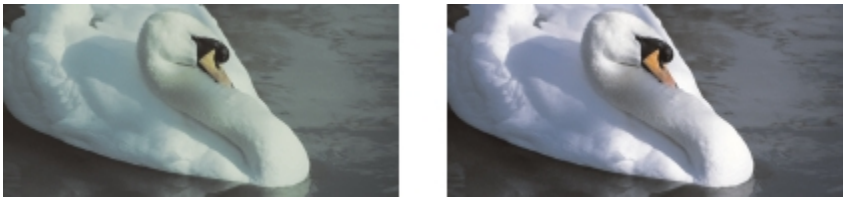
È possibile iniziare utilizzando i comandi automatici per la correzione:

- **Regolazione automatica**: corregge automaticamente il contrasto e il colore di un'immagine rilevando le aree più chiare e più scure e regolando l'intervallo tonale per ogni canale colore. In alcuni casi, è possibile migliorare la qualità di un'immagine utilizzando solo questo comando. Altrimenti, è possibile annullare le modifiche e procedere con altri comandi per risultati più precisi.
- **Strumento Seleziona punto bianco**: regola automaticamente il contrasto di un'immagine in base al punto di bianco impostato. Ad esempio, è possibile utilizzare lo strumento **Seleziona punto bianco** per schiarire un'immagine troppo scura.
- **Strumento Seleziona punto nero**: regola automaticamente il contrasto di un'immagine in base al punto di nero impostato. Ad esempio, è possibile utilizzare lo strumento **Seleziona punto nero** per scurire un'immagine troppo chiara.

Uso dei comandi per la correzione del colore

Dopo aver utilizzato i comandi automatici, è possibile correggere le sfumature di colore nelle immagini. Le sfumature di colore sono determinate solitamente dalle condizioni di illuminazione durante lo scatto della foto e possono dipendere dal processore dello scanner o dalla fotocamera digitale.

- Dispositivo di scorrimento **Temperatura**: consente di correggere le sfumature nelle immagini rendendo i colori "più freddi" o "più caldi" per compensare le condizioni di illuminazione al momento dello scatto della foto. Ad esempio, per correggere una sfumatura gialla causata da condizioni di scarsa illuminazione in ambienti interni, è possibile spostare il dispositivo di scorrimento verso l'estremità blu per aumentare i valori della temperatura (espressa in gradi Kelvin). I valori bassi corrispondono a condizioni di illuminazione ridotta, quali il lume di una candela o una lampadina incandescente; tali condizioni causano una sfumatura di colore arancio. I valori elevati corrispondono a condizioni di illuminazione intensa, ad esempio la luce solare; tali condizioni causano una sfumatura di colore blu.
- Dispositivo di scorrimento **Tinta**: consente di correggere le sfumature di colore regolando il verde o il magenta nelle immagini. Spostare il dispositivo di scorrimento verso destra per aggiungere verde, verso sinistra per aggiungere magenta. Spostare il dispositivo di scorrimento **Tinta**, dopo aver utilizzato il dispositivo **Temperatura**, per perfezionare l'immagine.
- Dispositivo di scorrimento **Saturazione**: consente di regolare la vivacità dei colori. Ad esempio, spostando il dispositivo di scorrimento verso destra, è possibile aumentare la vivacità di un cielo blu in un'immagine. Spostando il dispositivo di scorrimento verso sinistra, è possibile ridurre la vivacità dei colori. È possibile creare l'effetto di una foto in bianco e nero spostando il dispositivo di scorrimento completamente a sinistra, in modo da rimuovere tutti i colori dell'immagine.

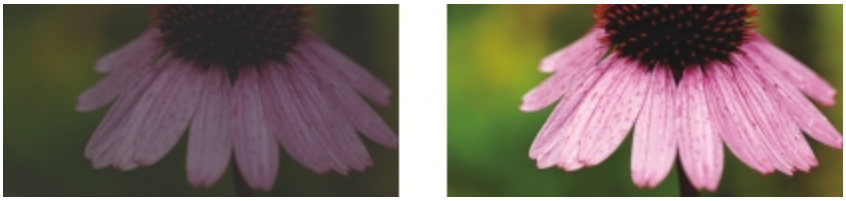


Correzione delle sfumature dei colori. L'immagine a destra è la versione corretta.

Regolazione della luminosità e del contrasto sull'intera immagine

È possibile schiarire, scurire o migliorare il contrasto in un'intera immagine utilizzando i seguenti comandi:

- Dispositivo di scorrimento **Luminosità**: consente di schiarire o scurire un'intera immagine. Attraverso questo comando, è possibile correggere i problemi di esposizione causati da un livello di illuminazione eccessivo (sovraesposizione) o insufficiente (sottoesposizione) al momento dello scatto della foto. Se si desidera schiarire o scurire aree specifiche di un'immagine, è possibile utilizzare i dispositivi di scorrimento **Luci**, **Ombre** e **Mezzitoni**. Le regolazioni apportate mediante il dispositivo di scorrimento **Luminosità** non sono lineari, quindi i valori correnti del punto bianco e del punto nero rimangono inalterati.
- Dispositivo di scorrimento **Contrasto**: consente di aumentare o diminuire la differenza nei toni tra le aree scure e le aree chiare dell'immagine. Spostare il dispositivo a destra per schiarire le aree chiare e scurire le aree scure. Ad esempio, è possibile aumentare il contrasto per rendere più nitido il dettaglio di un'immagine con toni grigi e opachi.



Attraverso la regolazione della luminosità e del contrasto, è possibile visualizzare un'immagine più dettagliata.

Regolazione di luci, ombre e mezzitoni

È possibile schiarire o scurire aree specifiche di un'immagine. In molti casi, a causa della posizione e dell'intensità della luce al momento dello scatto della foto, alcune aree appaiono troppo scure e altre troppo chiare.

- Dispositivo di scorrimento **Luci**: consente di regolare la luminosità nelle aree più chiare dell'immagine. Ad esempio, se si scatta una foto con il flash e gli oggetti in primo piano risultano sbiaditi, è possibile spostare il dispositivo **Luci** verso sinistra per scurire le aree sbiadite dell'immagine. Utilizzare il dispositivo **Luci** insieme ai dispositivi **Ombre** e **Mezzitoni** per bilanciare l'illuminazione nell'immagine.
- Dispositivo di scorrimento **Ombre**: consente di regolare la luminosità nelle aree più scure dell'immagine. Ad esempio, se quando si scatta la foto il soggetto si trova in controluce, è possibile che appaia in ombra. Per correggere la foto, spostare il dispositivo di scorrimento **Ombre** verso destra per schiarire le aree scure e visualizzare una maggiore quantità di dettagli. Utilizzare il dispositivo di scorrimento **Ombre** insieme ai dispositivi **Luci** e **Mezzitoni** per bilanciare l'illuminazione nell'immagine.
- Dispositivo di scorrimento **Mezzitoni**: consente di regolare la luminosità dei toni medi nell'immagine. Dopo aver regolato luci e ombre, utilizzare il dispositivo **Mezzitoni** per perfezionare l'immagine.

I dispositivi Luci e Ombre consentono di schiarire o scurire aree specifiche di un'immagine.

Uso dell'istogramma

È possibile visualizzare la gamma tonale di un'immagine utilizzando un istogramma per valutare e regolare il colore o il tono. Ad esempio, un istogramma consente di determinare la presenza di dettagli nascosti in una foto troppo scura perché sottoesposta (una foto scattata in condizioni di poca luce).

L'istogramma traccia il valore della luminosità dei pixel di un'immagine su una scala da 0 (scuro) a 255 (chiaro). La parte sinistra dell'istogramma rappresenta le ombre, la parte centrale i mezzitoni e la parte destra le luci. L'altezza dei picchi indica il numero di pixel di ogni livello di luminosità. Ad esempio, un numero elevato di pixel nella parte sinistra dell'istogramma indica la presenza di dettagli nelle aree scure dell'immagine.

La foto a sinistra è sottoesposta. A destra: l'istogramma indica una grande quantità di dettagli nelle aree scure della foto.

Visualizzazione di immagini nell'Image Adjustment Lab

Gli strumenti dell'Image Adjustment Lab consentono di visualizzare le immagini in diversi modi, in modo da poter valutare le regolazioni di colore e tono apportate. Ad esempio, è possibile ruotare un'immagine, effettuare la panoramica di una nuova area, ingrandire o ridurre un'immagine e scegliere la modalità di visualizzazione della versione corretta nella finestra di anteprima.

Uso di altri filtri di regolazione

Sebbene l'Image Adjustment Lab consente di correggere colore e tono nella maggior parte delle immagini, a volte è necessario un filtro di regolazione specifico. Utilizzando i potenti filtri di regolazione nell'applicazione, è possibile eseguire regolazioni precise sulle immagini. Ad esempio, è possibile regolare le immagini utilizzando una curva del tono. Per ulteriori informazioni sui filtri di regolazione, consultare "Regolazione del colore e del tono" a pagina 517.

Per correggere colore e tono nel Laboratorio regola immagine

1 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Image Adjustment Lab**.

2 Fare clic su **Regolazione automatica**.

Regolazione automatica consente di regolare automaticamente il colore e il contrasto impostando il punto del bianco e il punto del nero dell'immagine.

Per verificare più precisamente il punto del bianco e del nero, fare clic sullo strumento **Seleziona punto bianco** e fare clic sull'area più chiara dell'immagine. Quindi fare clic sullo strumento **Seleziona punto nero** e fare clic sull'area più scura dell'immagine.

3 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Correggere i colori nell'immagine	Regolare il dispositivo di scorrimento **Temperatura** per rendere i colori più caldi o più freddi, quindi perfezionare la correzione dell'immagine mediante il dispositivo **Tinta**.
Rendere i colori più o meno vividi	Spostare il dispositivo di scorrimento **Saturazione** verso destra per aumentare la quantità di colore nell'immagine e verso sinistra per diminuirla.
Schiarire o scurire un'immagine	Spostare il dispositivo di scorrimento **Luminosità** verso destra per schiarire l'immagine e verso sinistra per scurirla.
Ottimizzare la nitidezza dell'immagine mediante la regolazione del tono	Spostare il dispositivo di scorrimento **Contrasto** verso destra per schiarire ulteriormente le aree chiare e scurire maggiormente quelle scure.
Schiarire o scurire aree specifiche	Spostare il dispositivo di scorrimento **Luci** per schiarire o scurire le aree di un'immagine più luminose. Quindi, spostare il dispositivo di scorrimento **Ombre** per schiarire o scurire le aree più scure di un'immagine. Infine, spostare il dispositivo di scorrimento **Mezzitoni** per regolare con precisione i toni medi di un'immagine.

La funzione Laboratorio regola immagine non è disponibile per le immagini CMYK. Nelle immagini CMYK, è possibile accedere al filtro **Regolazione automatica** e ad altri filtri di regolazione dal menu **Effetti**.

Fare clic sul pulsante **Crea istantanea** per catturare la versione corrente dell'immagine. Le miniature delle istantanee vengono visualizzate in una finestra sotto l'immagine. Ogni istantanea è numerata in ordine sequenziale; per eliminare un'istantanea, fare clic sul pulsante **Chiudi** nell'angolo superiore destro della barra del titolo.

Fare clic sul pulsante **Annulla** o **Ripeti** per annullare o ripetere l'ultima correzione apportata. Per annullare tutte le correzioni, fare clic sul pulsante **Ripristina originale**.

Per visualizzare immagini nel Laboratorio regola immagine

1 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Image Adjustment Lab**.

2 Eseguire una delle operazioni riportate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Ruotare l'immagine	Fare clic sul pulsante **Ruota a sinistra** o **Ruota a destra**.
Eseguire una panoramica di un'altra area dell'immagine	Con lo strumento **Panoramica**, trascinare l'immagine fino a visualizzare l'area interessata.
Aumentare e ridurre lo zoom	Con lo strumento **Ingrandisci** o **Riduci**, fare clic nella finestra di anteprima.
Adattare un'immagine nella finestra di anteprima	Fare clic sul pulsante **Dimensioni visibili**.
Visualizzare un'immagine alle dimensioni reali	Fare clic sul pulsante **100%**.
Visualizzare l'immagine corretta in una finestra di anteprima singola	Fare clic sul pulsante **Anteprima intera**.
Visualizzare l'immagine corretta in una finestra e l'immagine originale nell'altra	Fare clic sul pulsante **Anteprima intera prima e dopo**.
Visualizzare l'immagine in una finestra con un divisore posto tra la versione originale e la corretta	Fare clic sul pulsante **Anteprima suddivisa prima e dopo**. Spostare il puntatore sulla linea di divisione tratteggiata, quindi trascinare per spostare il divisore su un'altra area dell'immagine.

Regolazione del colore e del tono

CorelDRAW consente di regolare il colore e il tono delle bitmap. Ad esempio, è possibile sostituire i colori e regolare la luminosità, la brillantezza e l'intensità dei colori.

Regolando il colore e il tono, si può ripristinare il dettaglio perso in zone d'ombra o luminose, rimuovere sfumature, correggere sottoesposizioni o sovraesposizioni, e migliorare in generale la qualità delle immagini bitmap. È inoltre possibile correggere colore e tono in modo rapido utilizzando Image Adjustment Lab. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di Laboratorio regola immagine" a pagina 513.

Per regolare automaticamente il colore e il tono delle bitmap è possibile utilizzare il comando Regolazione automatica oppure applicare i seguenti filtri.

Effetto	Descrizione
Ottimizzazione contrasto	Consente di regolare il tono, il colore e il contrasto di un'immagine conservando i dettagli di ombre e luci. Un istogramma interattivo consente di spostare o comprimere i valori di luminosità verso limiti stampabili. L'istogramma può essere regolato anche campionando valori dall'immagine bitmap.
Equalizzazione locale	Permette di migliorare il contrasto vicino ai bordi e rivelare dettagli nelle aree chiare e scure. È possibile impostare l'altezza e la larghezza attorno alla regione per accentuare il contrasto.
Bilanciamento esempio/destinazione	Permette di regolare i valori dei colori della bitmap in base a campioni di colore presi direttamente dall'immagine stessa. È possibile scegliere campioni dalla gamma dei colori scuri, chiari o

Effetto	Descrizione
	di mezzi toni dell'immagine e applicare i colori di destinazione a ognuno dei campioni.
Curva tono	Permette di eseguire correzioni di colore con maggior precisione e controllo localizzato sui valori dei singoli pixel. Modificando i valori della luminosità dei pixel, è possibile apportare modifiche alle zone d'ombra, ai mezzitoni e alle aree luminose. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso del filtro Curva tono" a pagina 519.
Luminosità/Contrasto/Intensità	Permette di regolare la luminosità di tutti i colori e la differenza tra aree chiare e aree scure.
Bilanciamento colori	Permette di aggiungere ciano o rosso, magenta o verde e giallo o blu alle tonalità selezionate nella bitmap.
Gamma	Permette di accentuare i dettagli in aree con contrasto minimo senza influire in modo significativo sulle zone d'ombra o luminose.
Tonalità/Saturazione/Brillantezza	Consente di regolare i canali colore di una bitmap e di modificare la posizione dei colori nello spettro. Questo effetto permette di modificare i colori e la loro profondità, nonché la percentuale di bianco dell'immagine.
Colore selettivo	Consente di modificare il colore variando la percentuale dei colori in quadricromia CMYK dagli spettri di colore rosso, giallo, verde, ciano, blu e magenta dell'immagine bitmap. Riducendo ad esempio la percentuale dell'elemento magenta nello spettro dei rossi, si ottiene uno spostamento del colore verso il giallo.
Sostituisci colori	Consente di sostituire un colore dell'immagine con un altro colore. Viene creata una maschera colore per definire il colore da sostituire. In base alla gamma impostata, è possibile sostituire un solo colore oppure spostare l'intera immagine bitmap da una gamma di colore ad un'altra. È inoltre possibile impostare tonalità, saturazione e brillantezza del nuovo colore.
Desatura	Consente di ridurre a zero la saturazione di ogni colore dell'immagine bitmap, eliminare la componente tonalità e convertire ogni colore nel suo equivalente della scala di grigi. In tal modo si crea l'effetto di un'immagine in bianco e nero in scala di grigi senza modificare il modello di colore.
Mixer canali	Permette di miscelare i canali colore per bilanciare i colori di un'immagine bitmap. Se ad esempio un'immagine bitmap ha troppo rosso, si può regolare il canale rosso in una bitmap RGB per migliorarne la qualità.

Per regolare automaticamente il colore e il tono

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Regolazione automatica**.

Per regolare il colore e il tono usando un filtro di regolazione

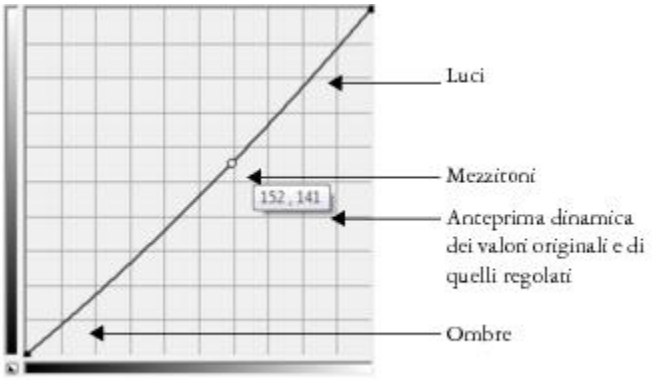
1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Effetti** ▶ **Regola**, quindi su un filtro di regolazione.

3 Specificare le impostazioni desiderate.

Uso del filtro Curva tono

Il filtro **Curva tono** consente di eseguire correzioni di colore e di tono mediante la regolazione di singoli canali colore o del canale composito (tutti i canali combinati). I singoli valori pixel vengono tracciati lungo una curva tono visualizzata in un grafico che rappresenta il bilanciamento tra ombre (parte inferiore del grafico), mezzitoni (parte centrale del grafico) e luci (parte superiore del grafico). L'asse x del grafico rappresenta i valori tonali dell'immagine originale, mentre l'asse y rappresenta i valori tonali regolati.



La curva tono mostra il bilanciamento tra le ombre, i mezzitoni e le luci in un'immagine. I valori pixel originali (x) e regolati (y) vengono mostrati uno accanto all'altro quando si trascina la curva tono. L'esempio mostra una piccola regolazione alla gamma tonale, in cui i valori pixel 152 vengono sostituiti con valori pixel 141.

Per correggere le aree problematiche, aggiungere nodi alla curva tono e trascinarla. Se si desidera regolare aree specifiche di un'immagine, è possibile utilizzare lo strumento **Contagocce** e selezionare le aree d'interesse nella finestra dell'immagine. Quindi, trascinare i nodi visualizzati sulla curva tono fino a ottenere l'effetto desiderato.

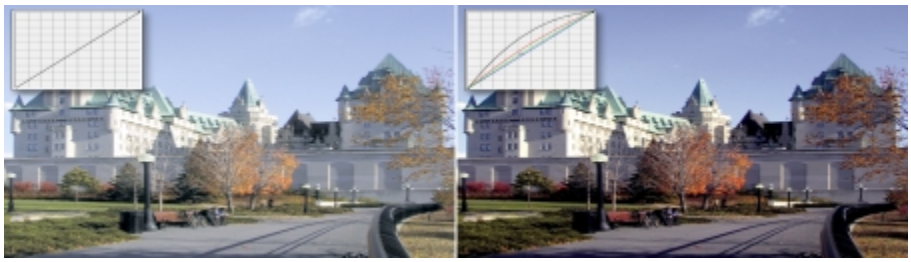


immagine originale (sinistra); immagine con gamma tonale regolata (destra)

L'istogramma consente di visualizzare la gamma tonale regolata e di valutare i risultati. Per ulteriori informazioni sugli istogrammi, consultare "Uso dell'istogramma" a pagina 515.

Per perfezionare le regolazioni, è possibile scegliere uno stile di curva dalla casella di riepilogo **Stile**. Per esempio, è possibile tracciare nuovamente la curva utilizzando linee a mano libera oppure segmenti di linee rette.

È possibile regolare il colore e il tono di un'immagine applicando una preimpostazione. Per accedere a una preimpostazione, fare clic sul pulsante **Apri** a destra della casella **Preimpostazioni**. È anche possibile salvare le impostazioni dei toni come preimpostazioni in modo da utilizzarle anche in altre immagini.

Inoltre, è possibile equalizzare la gamma tonale di un'immagine facendo clic su **Bilanciamento automatico tono**. Per specificare i pixel esterni (pixel ritagliati) alle estremità della gamma tonale, fare clic su **Impostazioni** e immettere i valori nella finestra di dialogo **Gamma auto regolazione**.

Trasformazione di colore e tono

È possibile trasformare il colore e il tono di un'immagine in modo da produrre un effetto speciale. Ad esempio, è possibile creare un'immagine che assomigli a una negativa fotografica o appiattire l'aspetto di un'immagine. Per trasformare il colore e il tono delle immagini, è possibile utilizzare gli effetti seguenti:

- **Deinterlaccia**: consente di rimuovere linee da immagini acquisite mediante scanner o interlacciate.
- **Inverti**: consente di invertire i colori di un'immagine. L'inversione di un'immagine crea l'aspetto di una negativa fotografica.
- **Posterizza**: consente di ridurre il numero di valori tonali di un'immagine. Posterizza rimuove le gradazioni e crea aree di grandi dimensioni di colore piatto.

Per trasformare il colore e il tono

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Effetti** ▸ **Trasforma** e scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Deinterlaccia**
- **Inverti**
- **Posterizza**

Modifica di bitmap usando Corel PHOTO-PAINT

È possibile accedere a Corel PHOTO-PAINT, un'applicazione completa di modifica delle immagini, direttamente dall'applicazione CorelDRAW. Dopo aver apportato alla bitmap le modifiche desiderate, è possibile tornare rapidamente alla sessione di lavoro in CorelDRAW.

Per inviare una bitmap a Corel PHOTO-PAINT, è possibile fare clic sul pulsante **Modifica bitmap** sulla barra delle proprietà, oppure utilizzare il comando **Modifica bitmap** del menu **Bitmap**. È anche possibile attivare un'opzione che consente di accedere a Corel PHOTO-PAINT facendo doppio clic su una bitmap.

È possibile copiare oggetti selezionati da Corel PHOTO-PAINT e incollarli nel disegno. Gli oggetti selezionati vengono incollati come un gruppo di bitmap.

Per ulteriori informazioni sulla modifica di immagini con Corel PHOTO-PAINT, fare clic su **Guida** ▸ **Guida in linea** dalla barra dei menu Corel PHOTO-PAINT.

Per modificare una bitmap con Corel PHOTO-PAINT

1 Mediante lo strumento **Puntatore** , selezionare la bitmap che si desidera modificare.

2 Sulla barra delle proprietà, fare clic su **Modifica bitmap** per avviare Corel PHOTO-PAINT.
La bitmap selezionata viene visualizzata nella finestra immagine di Corel PHOTO-PAINT.

3 Modificare la bitmap.

4 Sulla barra degli strumenti standard, fare clic su **Completamento modifica** per chiudere Corel PHOTO-PAINT.
La bitmap modificata viene visualizzata nella pagina di disegno di CorelDRAW.

È possibile utilizzare questa procedura anche per modificare gruppi di bitmap. Corel PHOTO-PAINT apre il gruppo di bitmap come oggetti separati. Se le bitmap del gruppo hanno modalità colore diverse, viene chiesto di cambiare la modalità colore di tutte le bitmap del gruppo con quella della bitmap che si trova più in basso.

È possibile aprire Corel PHOTO-PAINT anche facendo clic su **Bitmap** ▸ **Modifica Bitmap**.

Per accedere a Corel PHOTO-PAINT facendo doppio clic su una bitmap

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Modifica**.

3 Nella pagina **Modifica**, attivare la casella di controllo **Fare doppio clic per modificare i file bitmap in PHOTO-PAINT**.
L'attivazione di questa casella di controllo consente di accedere a Corel PHOTO-PAINT facendo doppio clic sulla bitmap in CorelDRAW.

Operazioni con le modalità colore nelle bitmap

Se si modifica un'immagine convertendola in un'altra modalità colore, come RGB, CMYK o Scala di grigi, la struttura dei colori dell'immagine bitmap viene trasformata.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Modifica della modalità colore di immagini bitmap" (pagina 523)
- "Conversione di immagini bitmap in immagini in bianco e nero" (pagina 524)
- "Conversione di bitmap in bicromie" (pagina 525)
- "Conversione di immagini bitmap in modalità colore Tavolozza" (pagina 526)

Modifica della modalità colore di immagini bitmap

I colori delle immagini realizzate con CorelDRAW si basano su modalità colore. Queste ultime definiscono le caratteristiche del colore delle immagini e sono descritte mediante i colori componenti. La modalità colore CMYK è composta dai valori di ciano, magenta, giallo e nero; la modalità colore RGB è composta dai valori di rosso, verde e blu.

Anche se la differenza tra un'immagine in modalità colore CMYK e una in modalità colore RGB può non essere percettibile sullo schermo, le due immagini sono comunque diverse tra loro. A parità di dimensioni delle immagini, un file immagine RGB presenta dimensioni minori rispetto a un file immagine CMYK e lo spazio colore, o gamma, RGB può visualizzare più colori. Quindi, le immagini destinate al Web o alle stampanti desktop che richiedono una grande fedeltà dei colori, sono generalmente in modalità RGB. Laddove sia invece necessaria una riproduzione di stampa di precisione, come per la stampa commerciale, le immagini vengono generalmente create in modalità CMYK. Le immagini in modalità colore Tavolozza mantengono la fedeltà dei colori riducendo al contempo le dimensioni del file, il che ne fa la scelta ideale per tutti gli utilizzi "su schermo".

Ogni volta che si converte un'immagine, è possibile che vengano perse informazioni sui colori. Per questo motivo, è buona norma salvare l'immagine modificata prima di convertirla in una modalità colore diversa. Per maggiori informazioni sulle modalità colore, consultare "Operazioni con il colore" a pagina 255.

CorelDRAW supporta le modalità colore seguenti:

- Bianco e nero (1 bit)
- Bicromia (8 bit)
- Scala di grigi (8 bit)
- Tavolozza (8 bit)
- Colore RGB (24 bit)

- Colore Lab (24 bit)
- Colore CMYK (32 bit)

Per modificare la modalità colore di un'immagine bitmap

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Modalità**, quindi su una modalità colore.

La modalità in cui si trova la bitmap selezionata non sarà disponibile nel menu.

Conversione di immagini bitmap in immagini in bianco e nero

Qualsiasi immagine può essere convertita in immagine bianco e nero. Oltre alle impostazioni di conversione come soglia, tipo di retino e intensità, altre sette opzioni incidono sull'aspetto che assumeranno le immagini convertite.

Conversione	
Al tratto	Produce un'immagine in bianco e nero ad elevato contrasto. I colori con un valore della scala di grigi inferiore a questa soglia vengono trasformati in nero; tutti i colori con un valore della scala di grigi superiore vengono trasformati in bianco.
Ordinato	Organizza i livelli di grigio ripetendo motivi geometrici di pixel in bianco e nero. Vengono accentuati i colori uniformi e i bordi delle immagini sono netti. Questa opzione è perfetta per i colori uniformi.
Mezzatinta	Crea le diverse sfumature di grigio variando il motivo dei pixel bianchi e neri nell'immagine. È possibile scegliere il tipo di retino, l'angolo per le mezzetinte, le righe per unità e l'unità di misura.
Cardinalità-Distribuzione	Conferisce un aspetto di texture utilizzando dei calcoli e distribuendo i risultati sul retino.
Jarvis	Applica l'algoritmo Jarvis al retino. Questa forma di diffusione dell'errore è adatta per le immagini fotografiche.
Stucki	Applica l'algoritmo Stucky al retino. Questa forma di diffusione dell'errore è adatta per le immagini fotografiche.
Floyd-Steinberg	Applica l'algoritmo Floyd-Steinberg al retino. Questa forma di diffusione dell'errore è adatta per le immagini fotografiche.

Per convertire un'immagine bitmap in immagine in bianco e nero

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Modalità** ▸ **Bianco e nero (1 bit)**.

3 Scegliere un'opzione nella casella di riepilogo **Metodo di conversione**.

4 Spostare il dispositivo di scorrimento **Intensità**.

Per visualizzare parti dell'immagine, trascinarla nella finestra **Anteprima**.

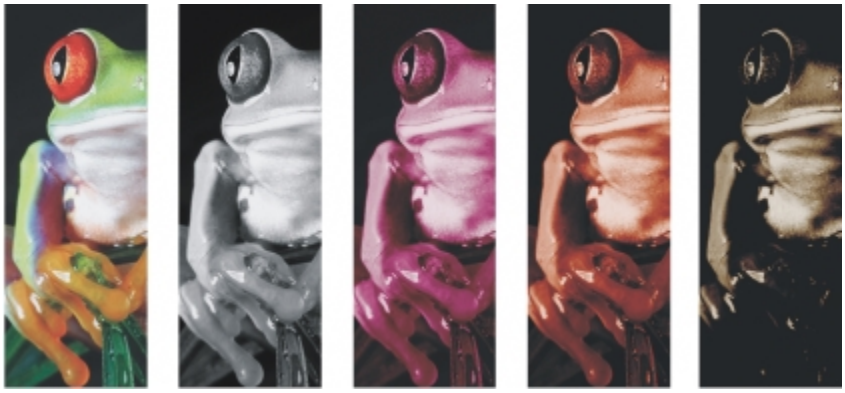
Il dispositivo di scorrimento **Intensità** non è disponibile per l'opzione di conversione **Mezzatinta**.

Conversione di bitmap in bicromie

Per passare un'immagine alla modalità colore Bicromia, si può convertirla in scala di grigi quindi migliorarla utilizzando da uno a quattro inchiostri addizionali, per conferire all'immagine una maggiore profondità tonale.

Le seguenti quattro varianti della modalità colore corrispondono al numero di inchiostri addizionali:

- **Monocromia**: immagine in scala di grigi stampata con un solo tono.
- **Bicromia**: immagine in scala di grigi stampata con due toni. Nella maggior parte dei casi il primo inchiostro è nero mentre il secondo è colorato.
- **Tricromia**: immagine in scala di grigi stampata con tre toni. Nella maggior parte dei casi il primo inchiostro è nero mentre gli altri due sono colorati.
- **Quadricromia**: immagine in scala di grigi stampata con quattro toni. Nella maggior parte dei casi il primo inchiostro è nero mentre gli altri tre sono colorati.



Le quattro varianti di modalità colore. Da sinistra a destra: immagine originale, monocromia, bicromia, tricromia e quadricromia.

Regolazione di curve tonali

Quando si converte un'immagine in modalità Bicromia, la griglia di una curva del tono indica le curve dinamiche di tono che verranno utilizzate per tutta la conversione. Il piano orizzontale (asse x) visualizza le 256 possibili sfumature di grigio di un'immagine in scala di grigi (0 indica nero; 255 corrisponde a bianco). Il piano verticale (asse y) indica l'intensità di un colore (da 0 a 100 percento) che viene applicata ai corrispondenti valori della scala di grigi. Ad esempio, un pixel in scala di grigi con un valore di colore pari a 25 viene stampato con una tinta del 25 percento del colore. Intervenendo sulle curve tonali, è possibile controllare il colore e l'intensità del tono aggiunto all'immagine.

Salvataggio e caricamento degli inchiostri

È possibile salvare la curva tonale bicromatica e le impostazioni degli inchiostri per poi caricarle e utilizzarle con altre immagini bitmap.

Specifica della modalità di visualizzazione dei colori di sovrastampa

Quando si converte un'immagine bicromatica, è possibile specificare i colori di sovrastampa alla stampa di un'immagine. I colori di sovrastampa vengono utilizzati per mantenere l'integrità cromatica quando gli inchiostri si sovrappongono. Quando si visualizza l'immagine, ciascun colore è applicato sul retino in sequenza, creando un effetto a strati.

È possibile visualizzare tutti i casi in cui i colori scelti per la conversione in bicromia si sovrappongono. Ad ogni esempio viene associato il colore che si ottiene dalla sovrapposizione. È anche possibile scegliere nuovi colori di sovrastampa per vedere come si sovrappongono.

Le bicromie mantengono le informazioni relative al colore dell'inchiostro durante il salvataggio nei formati di file Encapsulated PostScript (EPS), Portable Document Format (PDF) e CorelDRAW (CDR) file formats. Gli altri formati file non supportano le immagini bicromatiche.

Per convertire un'immagine in modalità colore Bicromia

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Modalità** ▸ **Bicromia (8 bit)**.

3 Fare clic sulla scheda **Curva**.

4 Scegliere un tipo di bicromia dalla casella di riepilogo **Tipo**.

5 Fare doppio clic su un inchiostro nella finestra **Tipo**.

6 Scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** e fare clic su **OK**.

Se si desidera regolare la curva tono del colore, fare clic sulla curva tono dell'inchiostro sulla griglia per aggiungere un nodo e trascinare il nodo per regolare la percentuale di colore in quel punto della griglia.

7 Ripetere i punti dal 5 al 6 per ogni colore di inchiostro da utilizzare.

Operazioni aggiuntive

Visualizzare tutte le curve tonali degli inchiostri sulla griglia.	Attivare la casella di controllo **Mostra tutto**.
Salvare le impostazioni dell'inchiostro	Fare clic su **Salva**. Scegliere il disco e la cartella in cui salvare il file e digitare un nome file nella casella **Nome file**.
Specificare la modalità di visualizzazione dei colori di sovrastampa	Fare clic sulla scheda **Sovrastampa** e attivare la casella di controllo **Usa sovrastampa**. Fare doppio clic sul colore da modificare e scegliere un nuovo colore.

Per caricare le impostazioni dell'inchiostro fare clic su **Carica**, individuare il file in cui sono memorizzate le impostazioni dell'inchiostro e fare doppio clic sul nome del file.

Conversione di immagini bitmap in modalità colore Tavolozza

La modalità di colore Tavolozza, detta anche modalità colore indicizzata, viene usata a volte per le immagini nel World Wide Web. Durante la conversione di un'immagine in modalità colore Tavolozza, ad ogni pixel viene assegnato un colore fisso. Questi valori vengono memorizzati in una tavola colori compatta, o tavolozza, contenente fino a 256 colori. Di conseguenza, un'immagine in modalità colore Tavolozza contiene meno dati di un'immagine in modalità colore a 24 bit e produce file di dimensioni inferiori. La conversione in modalità colore Tavolozza offre i risultati migliori per le immagini con una gamma limitata di colori.

Scelta, modifica e salvataggio di una tavolozza colore

Quando si converte un'immagine nella modalità colore Tavolozza, si possono usare sia le tavolozze colore predefinite che crearne di personalizzate, sostituendo a piacere i singoli colori.

Salvataggio delle impostazioni di conversione

Dopo aver scelto una tavolozza e impostato il dithering e la sensibilità di gamma per la conversione, è possibile salvare le opzioni di conversione preimpostate per un uso futuro. È inoltre possibile aggiungere tutte le preimpostazioni di conversione desiderate.

La tavolozza colore utilizzata si definisce tavolozza elaborata. È possibile salvarla per riutilizzarla con altre immagini.

Per ulteriori informazioni in merito alle tavolozze colore predefinite disponibili per la modalità colore tavolozza, consultare "Tipi di tavolozza" a pagina 527. Per ulteriori informazioni sulla creazione e l'apertura di tavolozze colore personalizzate, consultare "Creazione e modifica di tavolozze colore personalizzate" a pagina 267.

Dithering

Una volta convertite le immagini nella modalità colore Tavolozza è possibile avvalersi del dithering per migliorare le informazioni sui colori. Il dithering posiziona i pixel con colori o valori specifici tenendo conto della posizione degli altri pixel di un colore specifico. Il rapporto di un pixel colorato rispetto a un altro fa apparire altri colori che non esistono nella tavolozza colore.

È possibile utilizzare due tipi di dithering: dithering ordinato e diffusione errore. Il dithering ordinato approssima le fusioni di colori usando motivi di punti fissi; pertanto i colori uniformi vengono accentuati e i bordi appaiono più netti. La diffusione di errore distribuisce i pixel in modo irregolare, attenuando bordi e colori. Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg sono tipi di conversione a diffusione di errore.

Il dithering ordinato viene applicato in modo più rapido rispetto alla diffusione di errore (Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg), ma il risultato non è ugualmente preciso.

Specifica di un colore di sensibilità di gamma

Quando si converte un'immagine nella modalità colore Tavolozza è possibile specificare un colore base e un relativo parametro di sensibilità di gamma, in modo che tale colore e i colori che rientrano nella gamma impostata siano inclusi nella tavolozza colore elaborata. È inoltre possibile specificare l'enfasi di una sensibilità di gamma. Poiché infatti la tavolozza ospita un massimo di 256 colori, enfatizzando un colore base si riduce il numero dei colori che eccedono la sensibilità di gamma.

Tipi di tavolozza

La tabella seguente descrive i tipi di tavolozza disponibili.

Tipo di tavolozza	Descrizione
Uniforme	Fornisce una gamma di 256 colori con parti uguali di rosso, verde e blu.
VGA standard	Fornisce una tavolozza VGA standard a 16 colori.
Adattata	Fornisce e mantiene colori fedeli all'immagine (l'intero spettro dei colori).
Ottimizzata	Crea una tavolozza sulla base della percentuale di colori presenti nell'immagine. È inoltre possibile specificare la sensibilità di gamma per la tavolozza colore. Si tratta della tavolozza più comune per le immagini fotografiche.
Corpo nero	Comprende colori basati sulla temperatura. Ad esempio, il nero rappresenta le temperature fredde, mentre rosso, arancio, giallo e bianco rappresentano le temperature calde.
Scala di grigi	Fornisce 256 sfumature di grigio, dal nero al bianco.
Sistema	Fornisce la tavolozza colori predefinita usata dal sistema operativo.
Web-safe	Fornisce una tavolozza predefinita di 216 colori privi di dithering che verranno visualizzati in modo coerente sulla maggior parte dei browser. Questa tavolozza non è consigliata per le fotografie e sarà utile soprattutto agli utenti con computer meno recenti.
Personalizzata	Consente di aggiungere colori per creare una tavolozza colore personalizzata.

Per convertire un'immagine in modalità colore Tavolozza

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▸ **Modalità** ▸ **Tavolozza (8 bit)**.

3 Fare clic sulla scheda **Opzioni**.

4 Scegliere un tipo di tavolozza colore dalla casella di riepilogo **Tavolozza**.

5 Scegliere un'opzione nella casella di riepilogo **Dithering**.

6 Spostare il dispositivo di scorrimento **Intensità dithering**.

Se si desidera salvare le impostazioni di conversione come predefinite, fare clic sul pulsante **Aggiungi preimpostazione**, quindi digitare un nome nella casella **Salva preimpostazioni**.

Si ottiene una fedeltà ottimale dei colori scegliendo la tavolozza desiderata alla conversione di un'immagine in bitmap con modalità colore tavolozza o quando si esporta un file GIF o PNG. Per esempio, la tavolozza colore standard offre più colori del necessario per un'immagine con una gamma limitata di colori, ma è possibile scegliere una tavolozza ottimizzata per accertarsi che la rappresentazione del colore sia accurata.

È possibile scegliere una tavolozza colore personalizzata facendo clic su **Apri**, localizzando il file della tavolozza colore desiderata e facendo doppio clic sul nome del file.

È possibile caricare le impostazioni di conversione preimpostate scegliendo una preimpostazione dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni**.

Per creare una tavolozza colore elaborata personalizzata

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Modalità** ▶ **Tavolozza (8 bit)**.

3 Fare clic sulla scheda **Tavolozza elaborata**.

4 Fare clic su un colore, quindi fare clic sul pulsante **Modifica**.

5 Nella **Tavola colori**, specificare il colore desiderato, poi fare clic su **Modifica colore**.

6 Modificare il colore, quindi fare clic **OK**.

7 Per salvare la nuova tavolozza, fare clic sul pulsante **Salva tavolozza con nome** .

8 Scegliere il disco e la cartella in cui si desidera salvare la tavolozza colore.

9 Digitare un nome nella casella **Nome**, quindi fare clic su **Salva**.

Per modificare un'immagine bitmap mediante l'impostazione della sensibilità di gamma

1 Fare clic su una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Modalità** ▶ **Tavolozza (8 bit)**.

3 Fare clic sulla scheda **Opzioni**.

4 Scegliere **Ottimizzata** dalla casella di riepilogo **Tavolozza**.

5 Attivare la casella di controllo **Sensibilità gamma colore a**.

6 Fare clic sullo strumento **Contagocce** , quindi fare clic su un colore dell'immagine.

7 Fare clic sulla scheda **Sensibilità gamma**.

8 Spostare i dispositivi di scorrimento della sensibilità di gamma.

Per un'anteprima della tavolozza colore, fare clic sulla scheda **Tavolozza elaborata**.

Tracciamento di bitmap e modifica dei risultati tracciati

CorelDRAW consente di tracciare bitmap per convertirle in grafica vettoriale completamente modificabile e scalabile. È possibile tracciare elementi grafici, foto, bozze acquisite mediante scansione o logo e integrarli facilmente nelle proprie immagini.

Per informazioni sulla differenza tra grafica vettoriale e bitmap, consultare "Comprensione delle bitmap e della grafica vettoriale" a pagina 35.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

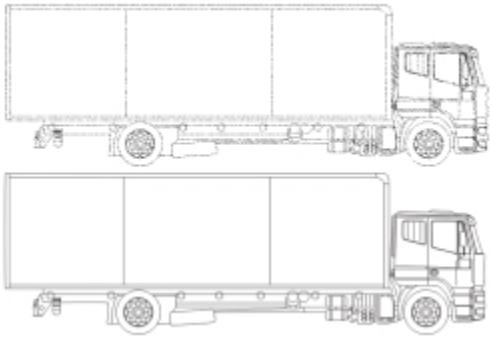
- "Tracciamento di bitmap" (pagina 529)
- "Comandi PowerTRACE" (pagina 532)
- "Anteprima dei risultati di tracciamento" (pagina 533)
- "Ottimizzazione dei risultati di tracciamento" (pagina 534)
- "Regolazione dei colori nei risultati di tracciamento" (pagina 536)
- "Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite" (pagina 538)
- "Suggerimenti per il tracciamento di bitmap e la modifica dei risultati di tracciamento" (pagina 539)

Tracciamento di bitmap

È possibile tracciare una bitmap con un'unica operazione utilizzando il comando Traccia veloce. Oppure è possibile scegliere un metodo di tracciamento e uno stile preimpostato adatto e utilizzare i comandi PowerTRACE per visualizzare in anteprima i risultati tracciati e regolarli. CorelDRAW offre due metodi per tracciare bitmap: Traccia a linea centrale e Traccia contorno.

Scelta di un metodo di tracciamento

Il metodo Traccia a linea centrale utilizza curve aperte e chiuse senza riempimento (tratti) ed è adatto per tracciare illustrazioni tecniche, mappe, disegni a tratteggio e firme. Questo metodo viene anche chiamato "tracciamento a tratto".



È stato usato il metodo Traccia a linea centrale per convertire la bitmap originale (in alto) in un'immagine vettoriale (in basso).

Il metodo Traccia contorno utilizza oggetti curva senza contorni ed è adatto per tracciare clipart, logo e immagini fotografiche. Questo metodo viene anche chiamato "riempimento" o "tracciamento contorno".

Scelta di uno stile preimpostato

Uno stile preimpostato è un insieme di impostazioni appropriate al tipo specifico di bitmap che si desidera tracciare (ad esempio, immagini fotografiche di alta qualità o al tratto). Ogni metodo di tracciamento ha determinati stili preimpostati.

Il metodo Traccia linea centrale offre due stili preimpostati: uno per le illustrazioni tecniche e un altro per i disegni a tratteggio.

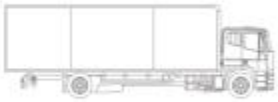


Illustrazione tecnica

Disegno a tratteggio

Il metodo Traccia contorno offre gli stili preimpostati indicati di seguito, adatti a immagini al tratto, logo, clipart e immagini fotografiche.

Al tratto

Logo

Logo dettagliato

Clipart

Immagine con qualità bassa

Immagine con qualità alta

Regolazione dei risultati di tracciamento

È possibile regolare i risultati del tracciamento usando i comandi della finestra di dialogo **PowerTRACE**. Per ulteriori informazioni, consultare "Ottimizzazione dei risultati di tracciamento " a pagina 534 e "Regolazione dei colori nei risultati di tracciamento" a pagina 536.

Per tracciare una bitmap usando Tracciamento rapido

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Traccia veloce**.

È inoltre possibile tracciare una bitmap con un'unica operazione facendo clic sul pulsante **Traccia bitmap** della barra delle proprietà, quindi su **Tracciamento rapido**.

È possibile modificare le impostazioni utilizzate dal metodo Traccia veloce. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite" a pagina 538.

Per tracciare una bitmap usando il metodo Traccia linea centrale

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Traccia a linea centrale**, quindi su una delle opzioni seguenti:

- **Illustrazione tecnica**: consente di tracciare illustrazioni in bianco e nero con linee sottili e leggere.
- **Disegno a tratteggio**: consente di tracciare bozze in bianco e nero con linee spesse ed evidenti.

Se necessario, regolare i risultati del tracciamento usando i comandi della finestra di dialogo **PowerTRACE**.

È possibile accedere a PowerTRACE anche dal pulsante bandierina **Traccia bitmap** della barra delle proprietà.

Per tracciare una bitmap usando il metodo Traccia contorno

1 Selezionare una bitmap.

2 Fare clic su **Bitmap** ▶ **Traccia contorno**, quindi su una delle opzioni seguenti:

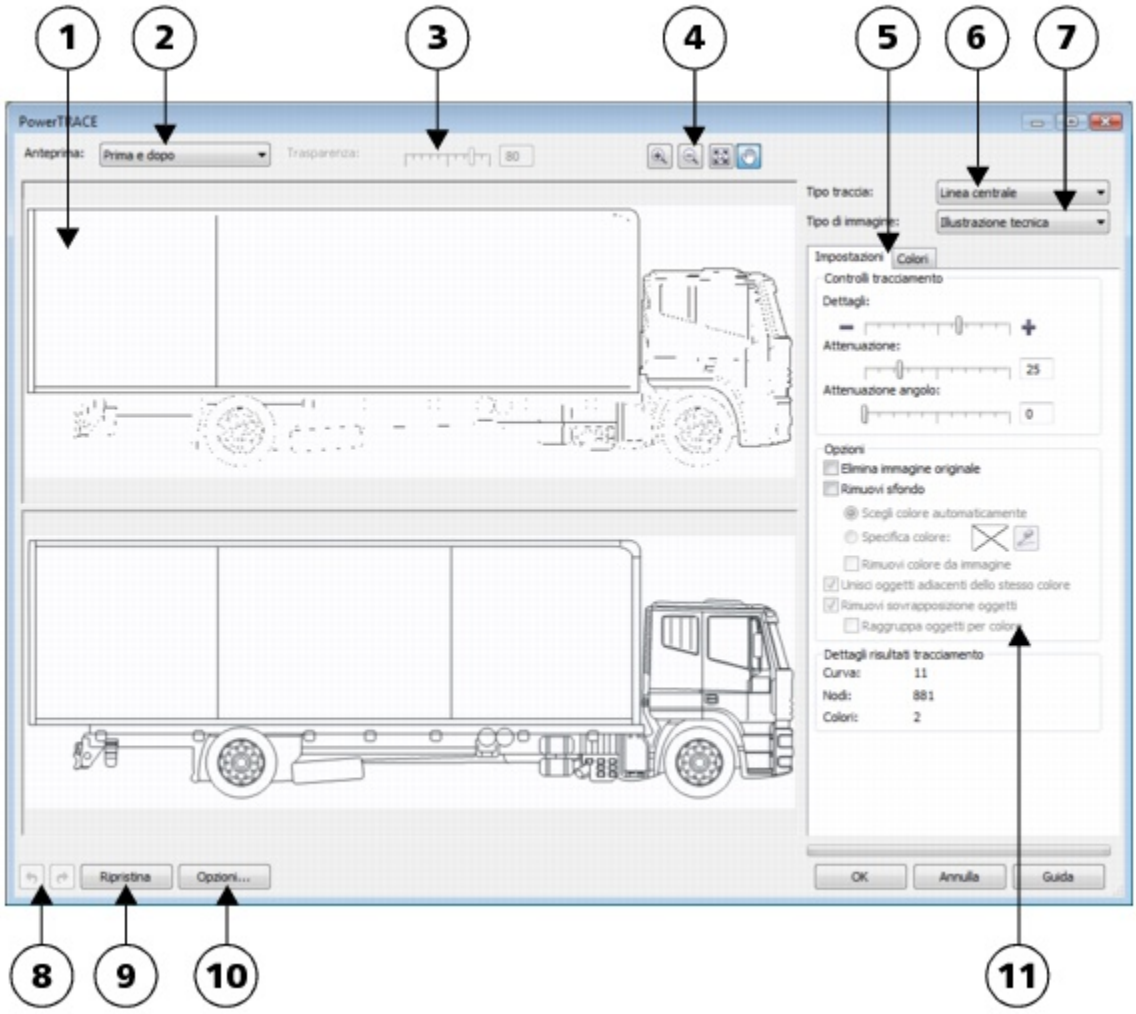
- **Al tratto**: consente di tracciare bozze e illustrazioni in bianco e nero.

- **Logo**: consente di tracciare logo semplici con una quantità minima di dettagli e colori.
- **Logo dettagliato**: consente di tracciare logo contenenti numerosi dettagli e colori.
- **Clipart**: consente di tracciare grafica pronta all'uso che varia in base alla quantità di dettagli e di colori.
- **Immagine con qualità bassa**: consente di tracciare foto prive di piccoli dettagli o contenenti dettagli che si desidera ignorare.
- **Immagine con qualità alta**: consente di tracciare foto dettagliate di alta qualità.

Se necessario, regolare i risultati del tracciamento usando i comandi della finestra di dialogo **PowerTRACE**.

Comandi PowerTRACE

La finestra di dialogo **PowerTRACE** contiene i comandi per visualizzare in anteprima e modificare i risultati di tracciamento.



I numeri cerchiati corrispondono ai numeri nella seguente tabella, che descrivono i principali comandi di PowerTRACE.

Comando	Descrizione
1. Finestra di anteprima	Consente di visualizzare l'anteprima del risultato di tracciamento e di confrontarla con la bitmap sorgente.
2. Casella di riepilogo **Anteprima**	Consente di scegliere una delle opzioni di anteprima seguenti:

Comando	Descrizione
	• **Prima e dopo**: consente di visualizzare sia la bitmap sorgente che il risultato del tracciamento • **Anteprima grande**: consente di visualizzare l'anteprima di un risultato di tracciamento in una finestra di anteprima singola. • **Sovrapposizione struttura**: consente di visualizzare la struttura (contorno) del risultato di tracciamento sopra la bitmap sorgente.
3. Dispositivo di scorrimento **Trasparenza**	Consente di controllare la visibilità della bitmap sorgente sotto la struttura quando viene selezionata l'opzione **Sovrapposizione struttura**.
4. Strumenti di ingrandimento e panoramica	Consentono di ingrandire e ridurre un'immagine visualizzata nella finestra di anteprima, di effettuare la panoramica di un'immagine visualizzata a un livello di zoom maggiore del 100% e adattare un'immagine alla finestra di anteprima.
5. Pagina **Colori**	Contiene dei comandi per modificare i colori dei risultati di tracciamento. Per ulteriori informazioni, consultare "Regolazione dei colori nei risultati di tracciamento" a pagina 536.
6. Casella di riepilogo **Tipo traccia**	Consente di cambiare il metodo di tracciamento.
7. Casella di riepilogo **Tipo di immagine**	Consente di scegliere uno stile preimpostato adatto all'immagine da tracciare. Gli stili preimpostati a disposizione cambiano in base al metodo di tracciamento selezionato.
8. Pulsanti **Annulla** e **Ripristina**	Consentono di annullare e ripristinare l'ultima azione eseguita.
9. Pulsante **Ripristina**	Consente di ripristinare le prime impostazioni utilizzate per tracciare la bitmap sorgente.
10. Pulsante **Opzioni**	Consente di accedere alla pagina di opzioni di PowerTRACE nella finestra di dialogo **Opzioni** per impostare le opzioni di tracciamento predefinite. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite" a pagina 538.
11. Pagina **Impostazioni**	Contiene dei comandi per regolare i risultati del tracciamento. L'area **Dettagli risultati tracciamento** della pagina **Impostazioni** consente di visualizzare il numero di oggetti, nodi e colori nel risultato di tracciamento durante l'effettuazione delle regolazioni. Per ulteriori informazioni sulla regolazione dei risultati di tracciamento, consultare "Ottimizzazione dei risultati di tracciamento" a pagina 534.

Anteprima dei risultati di tracciamento

Per impostazione predefinita, PowerTRACE visualizza sia la bitmap sorgente che il risultato di tracciamento. È inoltre possibile visualizzare l'anteprima di un risultato di tracciamento in una finestra di anteprima singola o la struttura (contorno) dell'immagine tracciata sopra la bitmap sorgente.

È possibile effettuare ingrandimenti e riduzioni per avere una migliore visuale dell'immagine ed eseguire una panoramica per visualizzare aree non comprese nella finestra di anteprima.

Per visualizzare un’anteprima dei risultati di tracciamento

- In PowerTRACE, scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Anteprima**:
  - **Prima e dopo**: visualizza sia la bitmap sorgente che il risultato del tracciamento
  - **Anteprima grande**: visualizza un’anteprima del risultato di tracciamento in PowerTRACE.
  - **Sovrapposizione struttura**: visualizza la struttura (contorno) del risultato di tracciamento sopra la bitmap originale. Per controllare la visibilità della bitmap originale sotto la struttura, spostare il dispositivo di scorrimento **Trasparenza**.

Operazioni aggiuntive

Ingrandire o ridurre	Fare clic sullo strumento **Ingrandisci** o **Riduci**, quindi nella finestra di anteprima.
Adattare un'immagine nella finestra di anteprima	Fare clic sullo strumento **Dimensioni visibili**.
Eseguire la panoramica di un'immagine	Fare clic sullo strumento **Panoramica** e trascinare l'immagine.

Ottimizzazione dei risultati di tracciamento

PowerTRACE consente di effettuare le regolazioni indicate di seguito per ottimizzare i risultati di tracciamento.

Regolazione dei dettagli e attenuazione

È possibile regolare la quantità di dettagli nel risultato del tracciamento e attenuare linee curve. Quando si regolano i dettagli, il numero di oggetti nel risultato del tracciamento cambia. Se per tracciare la bitmap è stato utilizzato il metodo Traccia contorno, la regolazione del risultato di tracciamento cambia anche il numero di colori. L'attenuazione cambia il numero di nodi presenti nel risultato di tracciamento. È anche possibile controllare l'aspetto degli angoli nel risultato di tracciamento impostando la soglia per l'attenuazione degli angoli.

Da sinistra a destra: immagine originale (a sinistra); tracciamento contorno con un valore di dettaglio basso (al centro); tracciamento contorno con un valore di dettaglio alto (a destra).

Completamento di una traccia

Per impostazione predefinita, la bitmap sorgente viene conservata dopo il tracciamento e gli oggetti del risultato vengono raggruppati automaticamente. È possibile fare in modo che la bitmap sorgente venga eliminata automaticamente al termine del tracciamento.

Rimozione e conservazione dello sfondo

È possibile rimuovere o conservare lo sfondo nel risultato di tracciamento. Con il metodo Traccia contorno è anche possibile specificare il colore di sfondo da rimuovere. Se si rimuove il colore dello sfondo attorno all'immagine ma lo stesso colore è ancora presente in alcune aree dell'immagine, è possibile rimuovere tale colore dall'intera immagine.

Impostazione di altre opzioni di Traccia contorno

Per impostazione predefinita, le aree degli oggetti nascoste dagli oggetti sovrapposti vengono rimosse dal risultato del tracciamento. È però possibile conservare le aree sottostanti. Questa funzionalità è utile per i risultati di tracciamento da stampare con sistemi di taglio in vinile e stampanti serigrafiche.

Per ridurre il numero di oggetti nel risultato di tracciamento, è possibile combinare oggetti adiacenti dello stesso colore. È anche possibile raggruppare oggetti dello stesso colore per poterli modificare più facilmente in CorelDRAW.

Annullamento e ripristino di azioni

È possibile regolare le impostazioni in PowerTRACE e ritracciare più volte una bitmap fino a ottenere un risultato soddisfacente. In caso di errore, è possibile annullare o ripristinare un'azione oppure tornare al primo risultato di tracciamento.

Per ottimizzare i risultati di tracciamento

1. Selezionare una bitmap.
2. Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
   - Fare clic su **Bitmap** ▸ **Traccia a linea centrale**, quindi su un comando.
   - Fare clic su **Bitmap** ▸ **Traccia contorno**, quindi su un comando.
3. Nella pagina **Impostazioni**, spostare uno dei dispositivi di scorrimento seguenti:
   - **Dettagli**: consente di controllare la quantità dei dettagli originali conservati nel risultato di tracciamento. I valori elevati conservano una maggiore quantità di dettagli e generano un maggior numero di oggetti e colori; i valori bassi eliminano alcuni dettagli e generano meno oggetti.
   - **Attenuazione**: consente di attenuare le linee curve e di controllare il numero di nodi presenti nel risultato di tracciamento. I valori elevati generano meno nodi e producono curve che non seguono con precisione le linee nella bitmap sorgente. I valori bassi generano più nodi e producono risultati di tracciamento più accurati.
   - **Attenuazione angolo**: questo dispositivo di scorrimento funziona in combinazione con il dispositivo di scorrimento **Attenuazione** e consente di controllare l'aspetto degli angoli. Valori bassi mantengono l'aspetto degli angoli, mentre valori alti attenuano gli angoli.

Operazioni aggiuntive

Cambiare il metodo di tracciamento	Scegliere un metodo dalla casella di riepilogo **Tipo traccia**.
Modificare lo stile preimpostato	Scegliere uno stile preimpostato dalla casella di riepilogo **Tipo di immagine**.
Conservare la bitmap sorgente dopo un tracciamento	Nell'area **Opzioni**, disattivare la casella di controllo **Elimina immagine originale**.
Eliminare o conservare lo sfondo nel risultato di tracciamento	Attivare o disattivare la casella di controllo **Rimuovi sfondo**.
Specificare il colore dello sfondo da rimuovere (Traccia contorno)	Attivare l'opzione **Specifica colore**, fare clic sullo strumento **Contagocce** e selezionare un colore nella finestra di anteprima. Per specificare un altro colore di sfondo da rimuovere, tenere premuto **Maiusc** e fare clic su un colore nella finestra di anteprima. L'ultimo colore specificato viene visualizzato accanto allo strumento **Contagocce**.
Rimuovere un colore dello sfondo dall'intera immagine (Traccia contorno)	Attivare la casella di controllo **Rimuovi colore da immagine**.
Conservare le aree degli oggetti nascoste dagli oggetti sovrapposti (Traccia contorno)	Disattivare la casella di controllo **Rimuovi sovrapposizione oggetti**.
Raggruppare oggetti per colore (Traccia contorno)	Attivare la casella di controllo **Raggruppa oggetti per colore**.

Operazioni aggiuntive

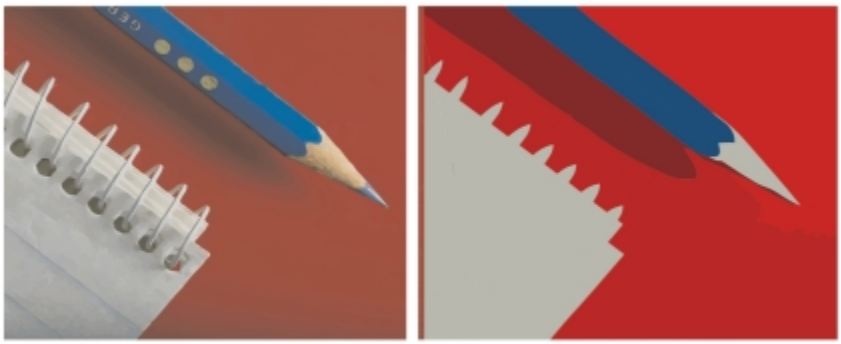
	Questa casella di controllo è disponibile soltanto quando la casella di controllo **Rimuovi sovrapposizione oggetti** è disattivata.
Unire oggetti adiacenti dello stesso colore (Traccia contorno)	Attivare la casella di controllo **Unisci oggetti adiacenti dello stesso colore**.
Annullare o ripristinare un'azione	Fare clic sul pulsante **Annulla** o **Ripeti**.
Ripristinare il primo risultato di tracciamento	Fare clic su **Ripristina**.

È possibile accedere a PowerTRACE anche dal pulsante bandierina **Traccia bitmap** della barra delle proprietà.

Regolazione dei colori nei risultati di tracciamento

Quando si traccia una bitmap sorgente, l'applicazione genera una tavolozza colore per il risultato tracciato. Tale tavolozza usa la modalità colore della bitmap sorgente (ad esempio, RGB o CMYK). Il numero di colori della tavolozza è determinato dal numero di colori presenti nella bitmap sorgente e dallo stile preimpostato selezionato.

È possibile modificare la modalità colore e ridurre il numero di colori nel risultato di tracciamento.



Da sinistra a destra: immagine originale (a sinistra); immagine tracciata contenente 152 colori (al centro); immagine tracciata contenente 5 colori (a destra)

Ordinamento dei colori

Per modificare con più facilità la tavolozza colore, è possibile ordinare i colori in base alla somiglianza o alla frequenza. L'ordinamento in base alla somiglianza consente di disporre i colori in base alla loro tonalità e brillantezza. I colori di tonalità e brillantezza simili vengono visualizzati uno accanto all'altro nella tavolozza. L'ordinamento in base alla frequenza consente di disporre i colori in base a quanto vengono utilizzati nei risultati di tracciamento. I colori più usati vengono visualizzati nella parte superiore della tavolozza.

Selezione di colori

È possibile selezionare un colore facendo clic sul colore nella tavolozza colore del risultato di tracciamento o nella finestra di anteprima. È anche possibile selezionare più colori.

Modifica, unione ed eliminazione di colori

Quando si modifica un colore, è possibile scegliere un colore da un modello diverso da quello degli altri colori della tavolozza. Ad esempio, in una traccia RGB, è possibile modificare un colore in tinta piatta, creando una tavolozza colore mista. Questa funzione è utile per la preparazione di un risultato di tracciamento per la stampa commerciale.

Con il metodo Traccia contorno è anche possibile unire ed eliminare colori.

Per impostazione predefinita, quando si fondono due o più colori, dalla media dei loro valori viene prodotto un nuovo colore che sostituisce l'unione dei colori originali. Tuttavia, è possibile modificare l'impostazione predefinita in modo da sostituire i colori da unire con il primo colore selezionato. Per informazioni sulla modifica dell'impostazione predefinita, consultare "Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite" a pagina 538.

Quando si elimina un colore dalla tavolozza colore, il colore eliminato viene sostituito dal colore successivo della tavolozza.

Uso e creazione di tavolozze colore

Se si desidera che il risultato del tracciamento contenga solo colori di una tavolozza specifica, è possibile aprire quella tavolozza in PowerTRACE. I colori del risultato di tracciamento vengono sostituiti con la migliore approssimazione possibile nella tavolozza.

Dopo aver modificato la tavolozza colore dell'immagine tracciata, è possibile salvarla per creare una tavolozza personalizzata per un uso futuro.

Per regolare i colori di un risultato di tracciamento

1 Selezionare una bitmap.

2 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Fare clic su **Bitmap** ▸ **Traccia a linea centrale**, quindi su un comando.
- Fare clic su **Bitmap** ▸ **Traccia contorno**, quindi su un comando.

3 Fare clic sulla scheda **Colori** ed eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Modificare la modalità colore	Scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**.
Ridurre il numero di colori in un risultato di tracciamento (Traccia contorno)	Digitare un valore nella casella **Numero di colori** e fare clic su un punto al di fuori della casella.
Selezionare un colore	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic su un colore nella tavolozza colore. Il pulsante del campione di colore selezionato appare premuto. • Fare clic sullo strumento **Contagocce** , quindi fare clic su un colore nella finestra di anteprima. Intorno al colore selezionato appare un perimetro di selezione. Per selezionare un altro colore, tenere premuto **Maiusc** e fare clic su un colore nella finestra di anteprima. Per deselezionare un colore, tenere premuto **Ctrl** e fare clic sul colore.
Selezionare un intervallo di colori adiacenti	Tenere premuto **Maiusc** e fare clic sul primo e sull'ultimo campione di colore dell'intervallo da selezionare nella tavolozza.
Selezionare più colori non adiacenti	Tenere premuto **Ctrl** e fare clic sui campioni di colore non adiacenti nella tavolozza colore.
Modificare un colore	Selezionare il colore da modificare, fare clic su **Modifica** e modificare le impostazioni nella finestra di dialogo **Seleziona colore**.
Unire colori (Traccia contorno)	Selezionare i colori da unire e fare clic su **Unisci**. Se si desidera specificare la modalità di unione dei colore, fare clic su **Opzioni** per accedere alla finestra di dialogo **Opzioni**, quindi attivare un'opzione nell'area **Unisci colori**.

Operazione	Procedura
Eliminare un colore da un risultato di tracciamento (Traccia contorno)	Selezionare un colore e fare clic sul pulsante **Elimina colore**. Il colore eliminato viene sostituito dal colore successivo nella tavolozza.
Utilizzare una tavolozza colore personalizzata	Fare clic sul pulsante **Apri tavolozza colore**, individuare la cartella in cui è memorizzata la tavolozza e fare clic su un nome di file. Le tavolozze colore hanno l'estensione **.cpl**. Ciascun colore dell'immagine tracciata viene convertito in un colore simile nella tavolozza personalizzata.
Creare una tavolozza colore personalizzata dalla tavolozza modificata di un risultato di tracciamento	Fare clic sul pulsante **Salva tavolozza colore**. Nella finestra di dialogo **Salva tavolozza con nome**, digitare un nome nella casella **Nome file**.

Quando viene utilizzato il metodo Traccia a linea centrale, il numero di colori non può essere ridotto e i colori non possono essere uniti.

Per aumentare il numero di colori in un risultato di tracciamento, è necessario modificare lo stile preimpostato o aumentare la quantità di dettagli. Per informazioni sulla modifica dello stile preimpostato e sulla quantità di dettagli, consultare "Per ottimizzare i risultati di tracciamento" a pagina 535.

Impostazione delle opzioni di tracciamento predefinite

È possibile attivare una delle opzioni di tracciamento che seguono.

- **Metodo Traccia veloce**: consente di modificare le impostazioni Traccia veloce predefinite a qualsiasi stile preimpostato o alle impostazioni più recenti.
- **Prestazioni**: questa opzione determina come vengono gestite le bitmap sorgente di dimensioni comprese tra 1 e 5 megapixel, e come viene modificata la qualità dei risultati di tracciamento. Le prestazioni di PowerTRACE dipendono dalle dimensioni e dalla profondità di colore delle bitmap sorgente, oltre che dalla memoria di sistema disponibile. Risultati di tracciamento di alta qualità richiedono bitmap sorgente di alta qualità, che spesso sono piuttosto grandi. Più la bitmap sorgente è grande, più risorse sono necessarie. La definizione delle bitmap troppo grandi deve essere ridotta prima del tracciamento, operazione che potrebbe ridurre la qualità dell'immagine. Per tracciare bitmap di grandi dimensioni senza sacrificare la qualità, è possibile impostare PowerTRACE in modo che tracci le immagini fino a 5 megapixel (se la RAM è sufficiente). Per ottenere le massime prestazioni, è possibile impostare PowerTRACE in modo che chieda di ridurre la definizione delle bitmap più grandi di 1 megapixel.
- **Unisci colori**: è possibile scegliere se unire i colori in un risultato di tracciamento calcolando la media dei loro valori o sostituendo i colori da unire con il primo colore selezionato.

Per impostare le opzioni di tracciamento predefinite

1. Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **PowerTRACE**.
3. Eseguire una delle operazioni elencate di seguito.

Operazione	Procedura
Scegliere un metodo Traccia veloce	Dalla casella di riepilogo **Traccia veloce**, scegliere uno stile preimpostato o le impostazioni più recenti.

Operazione	Procedura
Determinare il livello di prestazioni e la qualità di un risultato di tracciamento	Spostare il dispositivo di scorrimento **Prestazioni** verso sinistra per migliorare le prestazioni o verso destra per aumentare la qualità dei risultati di tracciamento. Il valore più basso richiede la riduzione della definizione di tutte le bitmap che superano 1 megapixel. Il valore più alto richiede la riduzione della definizione di tutte le bitmap che superano 5 megapixel.
Scegliere la modalità di unione dei colori in un risultato di tracciamento	Attivare un'opzione nell'area **Unisci colori**. L'opzione **Unione colori media** sostituisce i colori da unire con un colore corrispondente alla media dei loro valori. L'opzione **Unisci a primo colore selezionato** sostituisce i colori da unire con il primo colore selezionato.

È possibile accedere alla pagina **PowerTRACE** della finestra di dialogo **Opzioni** anche facendo clic su **Opzioni** in PowerTRACE.

Suggerimenti per il tracciamento di bitmap e la modifica dei risultati di tracciamento

I suggerimenti che seguono consentono di ottenere risultati di tracciamento di alta qualità.

- Utilizzare bitmap sorgenti di alta qualità. Se è stato usato il dithering o la compressione JPEG nella bitmap sorgente, è possibile che questa contenga elementi aggiuntivi di disturbo. Per ottenere i migliori risultati, rimuovere gli elementi di disturbo prima del tracciamento della bitmap.
- Per ottenere risultati ottimali quando si usa il metodo Traccia a linea centrale, convertire la bitmap nella modalità colore Bianco e nero prima del tracciamento. In questo caso non è possibile regolare i dettagli.
- Quando si tracciano illustrazioni tecniche e bozze con linee leggere, è possibile migliorare i risultati applicando l'effetto speciale **Trova bordi** alla bitmap sorgente. A tale scopo, fare clic su **Bitmap** ▸ **Contorno** ▸ **Trova bordi**.
- Per il tracciamento contorno, ridurre la profondità di colore della bitmap cambiando la modalità colore, quindi regolare il colore e il contrasto.
- È possibile regolare in qualsiasi momento i risultati del tracciamento, anche durante l'esecuzione del tracciamento stesso, modificando le impostazioni di PowerTRACE.
- Per tracciare un'area specifica in una bitmap, utilizzare lo strumento **Modellazione** per definire l'area, quindi fare clic su **Bitmap** ▸ **Traccia bitmap**.
- Se sono stati rimossi dettagli importanti dai risultati di tracciamento, è possibile disattivare la casella di controllo **Rimuovi sfondo** nella pagina **Impostazioni** di PowerTRACE. Inoltre, è possibile attivare l'opzione **Specifica colore** nella pagina **Impostazioni** e campionare il colore desiderato per lo sfondo.
- Se il colore dello sfondo viene rimosso ai bordi dell'immagine ma rimane nelle aree interne, attivare la casella di controllo **Rimuovi colore da immagine**.
- Se vengono persi troppi colori o dettagli, spostare il dispositivo di scorrimento **Dettaglio** nella pagina **Impostazioni**.
- Per conservare dettagli in bitmap contenenti numerosi particolari e linee sottili e nelle quali l'anti-alias non è applicato, selezionare **Al tratto** dalla casella di riepilogo **Tipo di immagine** nella pagina **Impostazioni**.

Operazioni con i file fotocamera RAW

È possibile importare ed elaborare file fotocamera RAW in CorelDRAW.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Uso dei file fotocamera RAW" (pagina 541)
- "Importazione di file fotocamera RAW in CorelDRAW" (pagina 542)
- "Regolazione del colore e del tono di file fotocamera RAW" (pagina 544)
- "Aumento della nitidezza e riduzione del disturbo in file fotocamera RAW" (pagina 547)
- "Anteprima di file fotocamera RAW e acquisizione di informazioni sulle immagini" (pagina 548)

Uso dei file fotocamera RAW

I file camera RAW contengono i dati sull'immagine catturati dal sensore di una fotocamera digitale. Questi file vengono chiamati RAW ("grezzi") perché, al contrario dei file JPEG e TIFF, la fotocamera esegue elaborazioni minime; i file richiedono quindi la modifica e la preparazione per la stampa in un'applicazione di ritocco delle immagini.

Con i file camera RAW è possibile controllare l'elaborazione dei dati dell'immagine, anziché lasciare che sia la fotocamera a regolare e convertire automaticamente i colori. È possibile regolare il bilanciamento del bianco, la gamma tonale, il contrasto, la saturazione del colore e la nitidezza di un'immagine RAW senza alcuna perdita di qualità dell'immagine. È possibile anche rielaborare le immagini RAW in qualsiasi momento per ottenere i risultati desiderati. In questo senso i file camera RAW possono essere paragonati a una pellicola esposta ma non sviluppata.

Per utilizzare i file fotocamera RAW occorre impostare la fotocamera in modo che salvi i file nel suo formato di file RAW. CorelDRAW consente di importare file fotocamera RAW da modelli di fotocamera supportati. I modelli di fotocamera supportati sono:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 e Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Fotocamere Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

In aggiunta, ora sono supportati anche il formato di file lossy Digital Negative (DNG) di Adobe e il formato Imacon Flexframe 3f.

Per ulteriori informazioni sulle fotocamere supportate, visitare il Knowledge Base di Corel.

Importazione di file fotocamera RAW in CorelDRAW

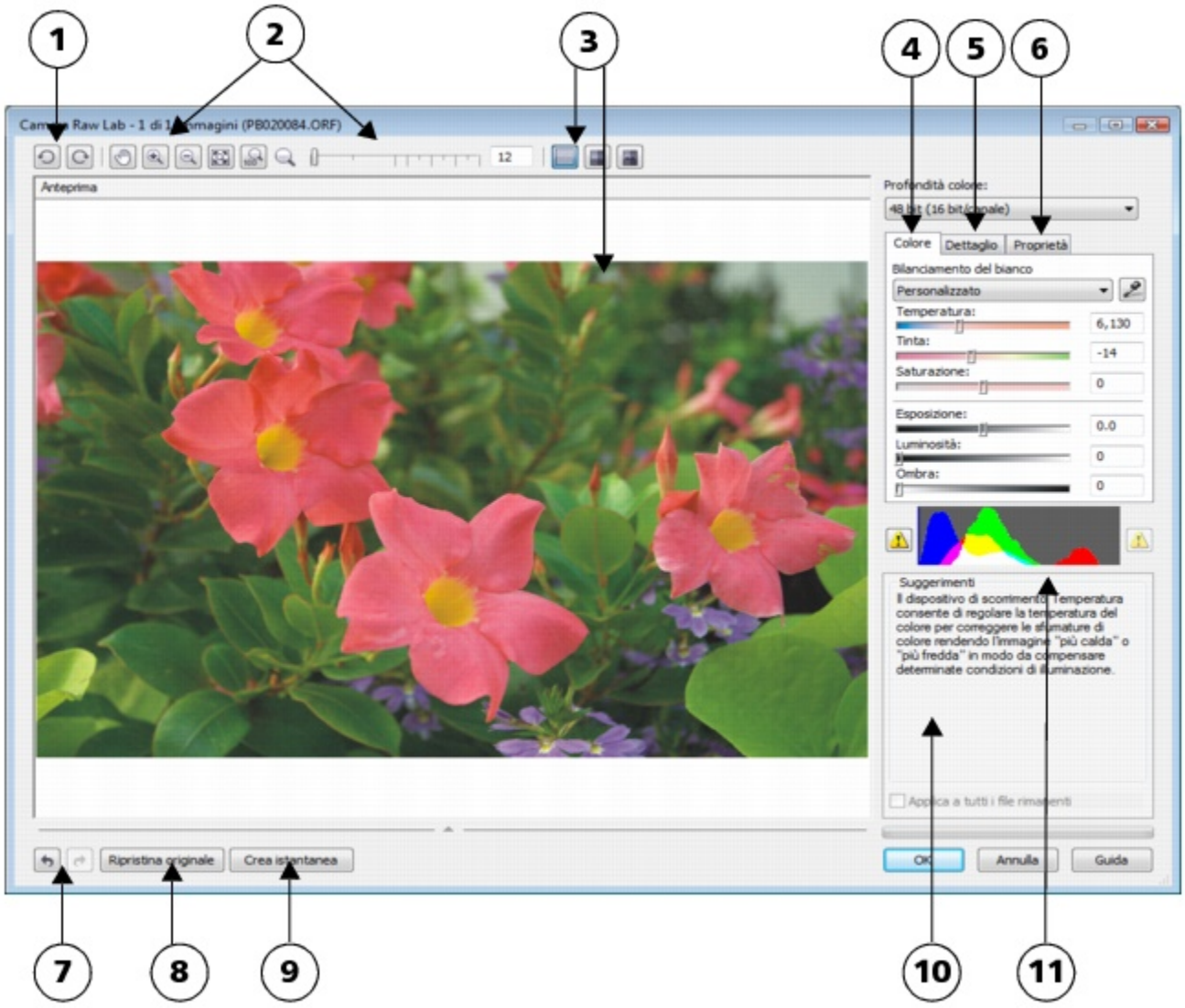
Quando si aprono uno o più file fotocamera RAW in CorelDRAW, vengono innanzitutto visualizzati nel Camera RAW Lab. È possibile utilizzare i comandi presenti nel Camera RAW Lab per regolare il colore e il tono delle immagini camera RAW. Se le regolazioni del file sono soddisfacenti, è possibile applicare tali regolazioni agli altri file.

Dopo avere elaborato i file fotocamera RAW, è possibile modificarli ulteriormente utilizzando gli strumenti e gli effetti disponibili in CorelDRAW. In seguito è possibile salvare i file fotocamera RAW nel formato TIFF o JPEG oppure salvarli in qualsiasi altro formato di file supportato da CorelDRAW.

Non è possibile salvare i file fotocamera RAW in un formato di file fotocamera RAW in CorelDRAW. Tutte le modifiche apportate ai file camera RAW nel Camera RAW Lab vengono perse, a meno che i file non vengano salvati in un formato di file supportato.

Elaborazione di file fotocamera RAW

Camera RAW Lab contiene dei comandi disposti in ordine logico per la correzione del colore e altre regolazioni delle immagini camera RAW. Si consiglia di iniziare dall'alto nella pagina **Colore** e di procedere verso il basso. Una volta terminato di correggere il colore e il tono dell'immagine, è possibile renderla più nitida e rimuovere il disturbo utilizzando i comandi della pagina **Dettaglio**. Per informazioni sulle impostazioni della pagina **Colore**, consultare "Regolazione del colore e del tono di file fotocamera RAW" a pagina 544. Per informazioni sulle impostazioni della pagina Dettaglio, consultare "Aumento della nitidezza e riduzione del disturbo in file fotocamera RAW" a pagina 547.



Camera RAW Lab: i numeri cerchiati corrispondono ai numeri nella seguente tabella, che descrivono i principali componenti del laboratorio.

Componente	Descrizione
1. Strumenti Rotazione	Consentono di ruotare l'immagine di 90° in senso orario e antiorario.
2. Strumenti di ingrandimento e panoramica	Consentono di ingrandire e ridurre un'immagine visualizzata nella finestra di anteprima, di effettuare la panoramica di un'immagine visualizzata a un livello di zoom maggiore del 100% e adattare un'immagine alla finestra di anteprima.
3. Modalità Anteprima e finestra di anteprima	Consentono di visualizzare in anteprima le regolazioni effettuate a un'immagine camera RAW in una finestra unica o divisa. Per confrontare l'immagine originale con quella modificata, è possibile visualizzarle affiancate.

Componente	Descrizione
4. Pagina **Colore**	Contiene dei comandi che consentono di regolare il colore e il tono delle immagini camera RAW per rimuovere le sfumature di colore e mostrare i dettagli nascosti.
5. Pagina **Dettaglio**	Contiene dei comandi che consentono di eliminare il disturbo dalle immagini camera RAW.
6. Pagina **Proprietà**	Contiene dei comandi che consentono di visualizzare informazioni su un'immagine camera RAW, come dimensioni, modalità colore e impostazioni della fotocamera.
7. Pulsanti **Annulla** e **Ripristina**	Consentono di annullare e ripristinare l'ultima azione eseguita.
8. Pulsante **Ripristina originale**	Consente di cancellare tutte le correzioni apportate in modo da poter ricominciare dall'immagine camera RAW originale.
9. **Crea istantanea**	Consente di catturare la versione corretta di un'immagine in una "istantanea" in qualsiasi momento. Le miniature delle istantanee vengono visualizzate in una finestra sotto l'immagine.
10. Area suggerimenti	Visualizza informazioni sul comando attivo.
11. Istogramma	Consente di visualizzare l'anteprima della gamma tonale dell'immagine.

Per importare un file fotocamera RAW in CorelDRAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Nel Camera RAW Lab, regolare il colore e il tono dell'immagine fotocamera RAW. Se necessario, è possibile anche rendere più nitida l'immagine e ridurre il disturbo.

   Se sono stati selezionati più file camera RAW e si desidera applicare le stesse regolazioni a tutti i file, attivare la casella di controllo **Applica a tutti i file rimanenti**.

Per ruotare l'immagine, fare clic sul pulsante **Ruota a sinistra** o **Ruota a destra** .

Regolazione del colore e del tono di file fotocamera RAW

È possibile regolare il colore e il tono di un'immagine utilizzando le impostazioni riportate di seguito.

Profondità di colore

La profondità di colore indica il numero di colori che un'immagine può contenere. Uno dei vantaggi dell'uso di file camera RAW è che possono contenere più colori rispetto alle foto salvate nel formato JPEG o TIFF. Questo maggior numero di colori semplifica la riproduzione accurata dei colori, la visualizzazione dei dettagli nelle ombre e la regolazione dei livelli di luminosità.

Camera RAW Lab consente di elaborare i file camera RAW come immagini a 48 o 24 bit. Le immagini a 48 bit offrono una rappresentazione del colore più accurata e consentono di non perdere qualità durante il ritocco. Alcuni effetti speciali disponibili in CorelDRAW non possono essere applicati alle immagini a 48 bit.

Bilanciamento del bianco

Il bilanciamento del bianco è il processo di rimozione delle sfumature di colore innaturali dalle immagini, in modo che i colori appaiano come nella realtà. Per il bilanciamento del bianco vengono tenute in considerazione le condizioni di illuminazione in cui è stata scattata una foto e viene impostato il bilanciamento dei colori in modo da ottenere nell'immagine dei colori realistici.

I file fotocamera RAW importati in CorelDRAW riflettono per impostazione predefinita l'impostazione del bilanciamento del bianco della fotocamera. Questa impostazione viene riportata come preimpostazione **Come scattata** nella casella di riepilogo **Bilanciamento del bianco**. Se non si è soddisfatti di questa impostazione, è possibile fare in modo che il bilanciamento del bianco venga regolato automaticamente scegliendo la preimpostazione **Automatico**. È possibile applicare anche le seguenti preimpostazioni: **Luce naturale**, **Nuvoloso**, **Ombra**, **Tungsteno**, **Fluorescente** o **Flash**. Queste preimpostazioni consentono di simulare diverse condizioni di illuminazione.

Immagine camera RAW con bilanciamento del bianco inadeguato (a sinistra); la stessa immagine con bilanciamento del bianco regolato (a destra)

È inoltre possibile utilizzare lo strumento **Contagocce** per regolare automaticamente il contrasto in un'immagine in base al punto del bianco o del grigio campionato nella finestra di anteprima.

Se le opzioni **Bilanciamento del bianco** non consentono di ottenere i risultati desiderati, è possibile utilizzare i comandi seguenti per rimuovere le sfumature di colore:

- Dispositivo di scorrimento **Temperatura**: consente di correggere le sfumature nelle immagini regolando la temperatura del colore di un'immagine per compensare le condizioni di illuminazione al momento dello scatto. Ad esempio, per correggere una sfumatura gialla causata da condizioni di scarsa illuminazione a incandescenza in ambienti interni, è possibile spostare il dispositivo di scorrimento verso sinistra. Al contrario, per correggere una sfumatura blu provocata da condizioni di illuminazione intensa, è possibile spostare il dispositivo di scorrimento verso destra.
- Dispositivo di scorrimento **Tinta**: consente di correggere le sfumature di colore regolando il verde o il magenta nelle immagini. Spostare il dispositivo di scorrimento verso destra per aggiungere verde, verso sinistra per aggiungere magenta. Spostare il dispositivo di scorrimento **Tinta**, dopo aver utilizzato il dispositivo **Temperatura**, per perfezionare l'immagine.

Regolazioni tonali

Per regolare il tono dei file camera RAW, è possibile utilizzare i comandi indicati di seguito.

- Dispositivo di scorrimento **Saturazione**: consente di regolare la vivacità dei colori. Ad esempio, spostando il dispositivo di scorrimento verso destra, è possibile aumentare la vivacità di un cielo blu in un'immagine. Spostando il dispositivo di scorrimento verso sinistra, è possibile ridurre la vivacità dei colori.
- Dispositivo di scorrimento **Esposizione**: consente di compensare le condizioni di illuminazione al momento dello scatto della foto. L'esposizione è la quantità di luce che ha potuto raggiungere il sensore della fotocamera digitale. Elevati valori di esposizione generano aree completamente bianche (senza dettagli), mentre valori bassi generano più ombre. I valori di esposizione (EV) variano da -3,0 a + 3,0.
- Dispositivo di scorrimento **Luminosità**: consente di schiarire o scurire un'intera immagine. Se si desidera scurire soltanto le aree più scure di un'immagine, è necessario utilizzare il dispositivo di scorrimento **Ombra**.
- Dispositivo di scorrimento **Ombra**: consente di regolare la luminosità nelle aree più scure dell'immagine lasciando invariate le aree più chiare. Ad esempio, se quando si scatta la foto il soggetto si trova in controluce, è possibile che appaia in ombra. Per correggere la foto, spostare il dispositivo di scorrimento **Ombra** verso destra per schiarire le aree scure e visualizzare una maggiore quantità di dettagli.

Uso dell'istogramma

Durante l'effettuazione delle regolazioni, è possibile visualizzare la gamma tonale dell'immagine nell'istogramma per verificare la presenza di ritagli di zone di ombra o di luce. Con "ritaglio" si intende in questo caso lo spostamento dei pixel dell'immagine verso il bianco (ritaglio di luci) o verso il nero (ritaglio di ombre). Le zone di luce ritagliate appaiono completamente bianche e senza dettagli, mentre le zone di ombra ritagliate appaiono completamente nere e senza dettagli.

Il pulsante sul lato sinistro dell'istogramma visualizza un avviso se l'immagine contiene ritaglio di ombre. Il pulsante sul lato destro dell'istogramma visualizza un avviso se l'immagine contiene ritaglio di luci. È anche possibile applicare ombreggiature alle aree tagliate nella finestra di anteprima.

Per regolare il colore e il tono di un file camera RAW

1. Fare clic su **File ▶ Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Dalla casella di riepilogo **Profondità colore**, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - 48 bit (16 bit/canale)
   - 24 bit (8 bit/canale)
4. Per rimuovere una sfumatura di colore, selezionare l'opzione **Automatico** dalla casella di riepilogo **Bilanciamento del bianco**.

   Se non si è soddisfatti dei risultati, è possibile impostare il punto del bianco in modo più preciso con lo strumento **Contagocce** , per campionare un colore bianco o grigio nell'immagine.
5. Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Simulare diverse condizioni di illuminazione	Selezionare un'opzione nella casella di riepilogo **Bilanciamento del bianco**.
Correggere i colori nell'immagine	Regolare il dispositivo di scorrimento **Temperatura**, quindi perfezionare la correzione del colore mediante il dispositivo di scorrimento **Tinta**.
Rendere i colori più o meno vividi	Spostare il dispositivo di scorrimento **Saturazione** verso destra per aumentare la quantità di colore nell'immagine o verso sinistra per diminuirla.
Regolare l'esposizione	Spostare il dispositivo di scorrimento **Esposizione** verso sinistra per compensare le impostazioni di esposizione elevata della fotocamera, o verso destra per compensare le impostazioni di bassa esposizione.
Schiarire o scurire un'immagine	Spostare il dispositivo di scorrimento **Luminosità** verso destra per schiarire l'immagine o verso sinistra per scurirla.
Regolare la luminosità nelle aree più scure dell'immagine lasciando invariate le aree più chiare	Spostare il dispositivo di scorrimento **Ombra**.
Visualizzare le zone di ombra ritagliate	Fare clic sul pulsante a sinistra dell'istogramma.
Visualizzare le zone di luce ritagliate	Fare clic sul pulsante a destra dell'istogramma.

Fare clic su **Crea istantanea** per catturare la versione corrente dell'immagine. Le miniature delle istantanee vengono visualizzate in una finestra sotto l'immagine. Ogni istantanea è numerata in ordine sequenziale; è possibile eliminare un'istantanea facendo clic sul pulsante di chiusura nell'angolo superiore destro della barra del titolo dell'istantanea.

Per modificare un'impostazione di colore o tono di un incremento alla volta, è possibile fare clic nella casella a destra di un dispositivo di scorrimento e premere i tasti freccia **Su** e **Giù**.

Fare clic su **Annulla** o **Ripristina** per annullare o ripetere l'ultima correzione apportata. Per annullare tutte le correzioni, fare clic su **Ripristina originale**.

Aumento della nitidezza e riduzione del disturbo in file fotocamera RAW

È possibile aumentare la nitidezza di file camera RAW per migliorare i bordi dell'immagine.

I file camera RAW possono contenere disturbo di luminanza (scala di grigi) e disturbo cromatico (croma), particolarmente evidente nelle zone più scure di un'immagine. Il disturbo di luminanza crea un effetto "neve", mentre il disturbo cromatico si presenta sotto forma di pixel casuali di colori diversi sparsi nelle varie zone dell'immagine. È possibile ridurre il disturbo nei file camera RAW per migliorare la qualità dell'immagine.

Prima (a sinistra) e dopo (a destra) la riduzione della quantità di disturbo in un'immagine camera RAW

Per aumentare la nitidezza di un file fotocamera RAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Nel Camera RAW Lab, fare clic sulla scheda **Dettaglio**.
4. Spostare il dispositivo di scorrimento **Nitidezza** per migliorare i bordi di un'immagine.

Per ridurre il disturbo in un file camera RAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Fare clic sulla scheda **Dettaglio**.
4. Spostare verso destra i dispositivi di scorrimento seguenti:
   - **Disturbo luminanza**: consente di ridurre la quantità di disturbo di luminanza.
   - **Disturbo colore**: consente di ridurre la quantità di disturbo cromatico. Valori elevati possono ridurre l'accuratezza dei colori di un'immagine.

La regolazione delle impostazioni **Disturbo luminanza** e **Disturbo colore** consente di ottenere risultati migliori.

Anteprima di file fotocamera RAW e acquisizione di informazioni sulle immagini

Le diverse modalità di anteprima dei file camera RAW consentono di valutare le regolazioni di colore e tono effettuate. Ad esempio, è possibile ruotare un'immagine, effettuare la panoramica di una nuova area, ingrandire o ridurre un'immagine e scegliere la modalità di visualizzazione della versione elaborata nella finestra di anteprima.

È possibile acquisire informazioni sulla modalità di colore, sulle dimensioni e sulla risoluzione di un file camera RAW. È inoltre possibile acquisire informazioni sulla fotocamera e sulle sue impostazioni utilizzate per scattare la foto.

Per visualizzare l'anteprima di un file camera RAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Nel Camera RAW Lab, eseguire una delle operazioni elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Eseguire una panoramica di un'altra area dell'immagine	Con lo strumento **Panoramica**, trascinare l'immagine fino a visualizzare l'area interessata.
Aumentare e ridurre lo zoom	Con lo strumento **Ingrandisci** o **Riduci**, fare clic nella finestra di anteprima. È possibile ingrandire e ridurre anche trascinando il dispositivo di scorrimento **Zoom**.
Adattare un'immagine nella finestra di anteprima	Fare clic sul pulsante **Dimensioni visibili**.
Visualizzare un'immagine alle dimensioni reali	Fare clic sul pulsante **100%**.
Visualizzare l'immagine corretta in una finestra di anteprima singola	Fare clic sul pulsante **Anteprima intera**.
Visualizzare l'immagine corretta in una finestra e l'immagine originale nell'altra	Fare clic sul pulsante **Anteprima intera prima e dopo**.
Visualizzare l'immagine in una finestra con un divisore posto tra la versione originale e la corretta	Fare clic sul pulsante **Anteprima suddivisa prima e dopo**. Spostare il puntatore sulla linea di divisione tratteggiata, quindi trascinare per spostare il divisore su un'altra area dell'immagine.

Per ottenere informazioni su un file camera RAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare i file fotocamera RAW da importare, quindi fare clic su **Importa**.
3. Nel Camera RAW Lab, fare clic sulla scheda **Proprietà** e visualizzare le proprietà desiderate tra quelle a disposizione per il file fotocamera RAW selezionato, ad esempio spazio colore, produttore e modello della fotocamera, lunghezza focale, tempo di esposizione e velocità ISO.

Stampa

Nozioni di base relative alla stampa..... 551
Preparazione dei file per i fornitori del servizio di stampa.....565

Nozioni di base relative alla stampa

CorelDRAW fornisce una vasta gamma di opzioni di stampa per ogni tipo di lavoro.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Stampa del lavoro effettuato" (pagina 551)
- "Definizione dei lavori di stampa" (pagina 552)
- "Anteprima dei lavori di stampa" (pagina 553)
- "Applicazione di stili di stampa" (pagina 554)
- "Ottimizzazione dei lavori di stampa" (pagina 555)
- "Stampa di precisione dei colori" (pagina 556)
- "Stampa su una stampante PostScript" (pagina 558)
- "Uso della stampa unione" (pagina 560)
- "Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari" (pagina 563)

Stampa del lavoro effettuato

Con CorelDRAW, è possibile stampare una o più copie dello stesso disegno. Si può anche specificare il tipo di pagina e l'intervallo di pagine da stampare.

Prima di stampare un disegno, è possibile specificare le proprietà della stampante, inclusi il formato del foglio e le opzioni della periferica. Ad esempio, è possibile impostare le funzioni della stampante come la graffatura doppia.

Per impostare le proprietà della stampante

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **Generali**.
3 Nell'area **Destinazione**, scegliere una stampante dalla casella di riepilogo **Stampante**.
4 Fare clic su **Preferenze**.
5 Impostare le proprietà nella finestra di dialogo.

Per stampare il lavoro effettuato

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Generali**.

3 Nell'area **Destinazione**, scegliere una stampante dalla casella di riepilogo **Stampante**.

4 Nell'area **Destinazione**, scegliere un'opzione per le dimensioni e l'orientamento della pagina dalla casella di riepilogo **Pagina**.

5 Nell'area **Copie**, digitare un valore nella casella **Numero di copie**.
Per fascicolare le copie, attivare la casella di controllo **Fascicola**.

6 Nell'area **Intervallo di stampa**, attivare una delle opzioni seguenti:
- **Documento corrente**: consente di stampare il disegno attivo.
- **Pagina corrente**: consente di stampare la pagina attiva.
- **Pagine**: consente di stampare le pagine specificate.
- **Documenti**: consente di stampare i documenti specificati.
- **Selezione**: consente di stampare gli oggetti selezionati

Se si attiva l'opzione **Pagine**, è possibile scegliere la stampa di un intervallo di pagine, solo di pagine pari, solo di pagine dispari o di entrambe.

Operazioni aggiuntive

Confronto automatico dell'orientamento della stampante con quello del documento	Nell'area **Destinazione**, scegliere **Confronta orientamento** dalla casella di riepilogo **Pagina**.
Applicare le dimensioni di pagina predefinite della stampante	Nell'area **Destinazione**, scegliere **Usa stampante predefinita** dalla casella di riepilogo **Pagina**.

È necessario selezionare gli oggetti prima di procedere alla stampa di una selezione.

Alcune stampanti supportano l'associazione automatica di dimensioni e orientamento della pagina. Per attivare questa opzione, è necessario modificare le impostazioni di compatibilità dei driver della stampante, facendo clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali**, fare doppio clic su **Stampa**, fare clic su **Compatibilità driver** e attivare la casella di controllo **La stampante può abbinare le dimensioni della pagina del documento**. Nella finestra di dialogo **Stampa** è possibile scegliere **Abbina orientamento e dimensione** dalla casella di riepilogo **Pagina**.

Definizione dei lavori di stampa

È possibile definire un lavoro di stampa specificandone le dimensioni, la posizione e la scala. La suddivisione in porzioni di un lavoro di stampa permette di stampare porzioni di ogni pagina su fogli separati che possono poi essere uniti in un unico foglio. La suddivisione in porzioni è utile, ad esempio, se il lavoro di stampa è di dimensioni maggiori di quelle del foglio.

Per specificare le dimensioni e la posizione di un lavoro di stampa

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Formato**.

3 Nell'area **Posizione e dimensioni immagine**, attivare una delle opzioni seguenti:
- **Come nel documento**: mantiene le dimensioni dell'immagine impostate nel documento.
- **Adatta alla pagina**: consente di ridimensionare e posizionare il lavoro di stampa in modo da adattarlo alla pagina stampata.
- **Riposiziona l'immagine a**: consente di riposizionare il lavoro di stampa scegliendo una posizione dalla casella di riepilogo.

Attivando l'opzione **Riposiziona l'immagine a** è possibile specificare le dimensioni, la posizione e la scala nelle rispettive caselle.

È inoltre possibile scegliere un formato impostazione, come **2 x 2 (4-up)** o **2 x 3 (6-up)**, dalla casella di riepilogo **Formato impostazione**. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con i formati di impostazione" a pagina 566.

Per suddividere in porzioni un lavoro di stampa

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Formato**.
3. Nell'area **Posizione e dimensioni immagine**, attivare la casella di controllo **Stampa pagine affiancate**.
4. Digitare i valori appropriati nelle caselle seguenti:
   - **Sovrapposizione porzioni**: consente di specificare la quantità di porzioni da sovrapporre
   - **% di larghezza pagina**: consente di specificare la percentuale della larghezza della pagina occupata dalle porzioni.

Attivando la casella di controllo **Indicatori porzioni**, è possibile includere degli indicatori di allineamento delle porzioni.

Anteprima dei lavori di stampa

È possibile visualizzare l'anteprima del lavoro per esaminare la posizione e le dimensioni sul foglio. Per ottenere una vista più dettagliata, è possibile ingrandire l'area. È anche possibile visualizzare l'aspetto delle singole separazioni dei colori sul foglio stampato

Prima di stampare il lavoro, è possibile visualizzare un riepilogo dei problemi relativi al lavoro di stampa. Ad esempio, è possibile controllare gli errori di stampa del lavoro corrente, rilevare eventuali problemi e ottenere suggerimenti su come risolverli.

Per visualizzare l'anteprima di un lavoro di stampa

- Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.

  Per chiudere l'anteprima di stampa, fare clic su **File** ▸ **Chiudi anteprima di stampa**.

Per visualizzare rapidamente l'anteprima di un lavoro di stampa nella finestra di dialogo **Stampa**, fare clic su **File** ▸ **Stampa**, quindi fare clic sul pulsante di **Mini anteprima** .

Per ingrandire la pagina di anteprima

1. Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.
2. Fare clic su **Visualizza** ▸ **Zoom**.
3. Attivare l'opzione **Percentuale** e digitare un valore nella casella.

È possibile ingrandire la pagina di anteprima scegliendo un livello di ingrandimento preimpostato.

È possibile ingrandire una porzione dell'anteprima di stampa facendo clic sullo strumento **Zoom** nella casella degli strumenti e selezionando un'area con un perimetro di selezione.

Per visualizzare l'anteprima delle separazioni colori

1. Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.
2. Nella barra delle proprietà, fare clic sul pulsante **Attiva separazioni colore** .

È possibile visualizzare l'anteprima del composito facendo clic su **Visualizza** ▸ **Anteprima separazioni** ▸ **Composita**.

Per visualizzare l'aspetto delle singole separazioni di colore, fare clic sulle schede nella parte inferiore della finestra dell'applicazione.

Per visualizzare un riepilogo dei problemi relativi al lavoro di stampa

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Preliminari**.

   Se non sono stati riscontrati problemi con il lavoro di stampa, il nome della scheda indica **Nessun problema**. Se sono invece presenti problemi, verrà indicato il numero dei problemi individuati.

   Per escludere dal controllo preliminare determinati problemi, fare clic su **Impostazioni**, fare doppio clic su **Stampa** e disattivare le caselle di controllo relative ai problemi da ignorare.

Per salvare le impostazioni, fare clic sul pulsante **Aggiungi impostazioni Preliminari** e digitare un nome nella casella **Salva stile preliminari**.

Applicazione di stili di stampa

Uno stile di stampa è una serie di opzioni di stampa salvate. Ogni stile di stampa è incluso in un file separato. Ciò consente di spostare uno stile di stampa da un computer all'altro, effettuare copie di backup dello stile di stampa e conservare stili specifici di un documento nella stessa cartella del file del documento.

È possibile selezionare uno stile di stampa esistente, creare un nuovo stile di stampa o modificarlo e salvare le modifiche apportate. È inoltre possibile eliminare gli stili di stampa.

Per scegliere uno stile di stampa

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Generali**.
3. Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Stile di stampa**:
   - **Impostazioni predefinite di CorelDRAW**
   - **Sfoglia**

Per creare uno stile PDF

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Generali**.
3. Impostare le opzioni di stampa.
4. Fare clic su **Salva con nome**.
5. Scegliere la cartella in cui salvare lo stile di stampa.
6. Digitare un nome da assegnare allo stile nella casella **Nome file**.

È inoltre possibile salvare uno stile di stampa facendo clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**, quindi sul pulsante **Salva stile di stampa con nome**.

Per modificare uno stile di stampa

1. Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.
2. Scegliere uno stile di stampa dalla casella di riepilogo **Stile di stampa**.
3. Modificare le opzioni di stampa desiderate.
4. Fare clic su **Salva con nome**.
5. Scegliere la cartella in cui è stato salvato lo stile di stampa.
6. Fare clic sul nome del file.
7. Fare clic su **Salva**.

Per non perdere le modifiche, salvare le impostazioni come stile di stampa oppure applicare le modifiche prima di procedere all'operazione di annullamento.

Per eliminare uno stile di stampa

1. Fare clic su **File** ▶ **Anteprima di stampa**.
2. Selezionare uno stile di stampa.
3. Fare clic sul pulsante **Elimina stile di stampa** .

Ottimizzazione dei lavori di stampa

Per garantire la qualità della stampa, è possibile ottimizzare i lavori di stampa. Poiché talvolta si verificano problemi durante la stampa di testo su una periferica di stampa non PostScript (stampante GDI), è possibile specificare la compatibilità dei driver delle periferiche di stampa non PostScript per ridurre i tempi di stampa. Per ulteriori informazioni, consultare "Stampa di precisione dei colori" a pagina 556.

Se un dispositivo di stampa non riesce a elaborare un'immagine bitmap di grandi dimensioni, è possibile suddividere quest'ultima in parti più piccole e più facili da gestire impostando una soglia di output. Se nella stampa delle varie parti sono presenti delle linee, è possibile impostare un valore di sovrapposizione in modo da ottenere un'immagine perfetta.

Talvolta, si potrebbero avere difficoltà con la stampa di file complessi. Per stampare file complessi, potrebbe essere necessario dedicare una considerevole quantità di tempo alla riparazione e correzione dei file. Un'altra opzione consiste nel convertire una pagina in un'immagine bitmap, operazione nota anche con il nome di rasterizzazione, che consente di facilitare la stampa di file complessi.

Per contenere le dimensioni del file, è possibile ridurre la risoluzione delle bitmap. Poiché le bitmap sono formate da pixel, riducendo la risoluzione la quantità di pixel per riga diminuisce e, di conseguenza, diminuiscono anche le dimensioni del file.

Per specificare le impostazioni di compatibilità dei driver

1. Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali**, fare doppio clic su **Stampa**, quindi fare clic su **Compatibilità driver**.
3. Selezionare il driver del dispositivo di stampa non PostScript dalla casella di riepilogo **Stampante**.
4. Attivare le caselle di controllo corrispondenti alle impostazioni desiderate.

Per scegliere una sovrapposizione blocchi e una soglia

1. Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e selezionare **Stampa**.
3. Dall'elenco **Impostazioni speciali**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Soglia output bitmap (K)**

- Pixel sovrapposizione blocchi bitmap

4 Scegliere un valore dalla casella di riepilogo **Impostazione**.

Per stampare come bitmap

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Nella scheda **Generali**, attivare la casella di controllo **Stampa come bitmap** e digitare un numero nella casella **dpi** per impostare la risoluzione.

Per ridurre la risoluzione delle bitmap

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Prestampa**.

3 Nell'area **Riduci risoluzione in bitmap**, attivare una delle caselle di controllo seguenti e digitare un valore nella casella corrispondente:

- Colore e scala di grigi
- Monocromatico

La riduzione della risoluzione delle bitmap ha effetto solo se la loro risoluzione è maggiore della risoluzione specificata nell'area **Riduci risoluzione in bitmap**.

Stampa di precisione dei colori

CorelDRAW consente di gestire i colori durante la stampa per garantirne una riproduzione accurata. Il documento può essere stampato con le impostazioni del colore applicate oppure è possibile scegliere impostazioni alternative soltanto per la stampa. Per stampare un documento è possibile utilizzare le impostazioni della prova colore impostate in precedenza nella finestra mobile **Impostazioni Prova colore**. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Inoltre, è possibile scegliere un'operazione di rendering per interpretare durante la stampa i colori fuori gamma. L'operazione di rendering scelta dipende dal contenuto grafico del documento. Per ulteriori informazioni, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Per ulteriori informazioni sulla gestione del colore, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Note per stampanti GDI

Le stampanti GDI supportano soltanto due spazi colore: RGB e scala di grigi. Se il documento contiene colori provenienti da più spazi colore, ad esempio RGB, CMYK e tinte piatte, prima di procedere con la stampa è necessario convertire tutti i colori in RGB o scala di grigi.

Per determinare se una stampante è di tipo GDI, fare clic su **File** ▸ **Stampa** e scegliere una stampante dalla casella di riepilogo **Stampante**. Se nella parte superiore della finestra di dialogo non viene visualizzata la scheda **PostScript**, la stampante selezionata è di tipo GDI.

La tabella seguente descrive i modi differenti per gestire il colore quando si stampa su una stampante GDI.

Procedure	Nella finestra di dialogo Stampa
Stampare il documento e mantenere i colori RGB e scala di grigi	Fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere la modalità colore pertinente dalla casella di riepilogo **Output colori come**.
Stampare il documento con i colori originali	Fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere il profilo colore del documento dall'area **Profilo documento** della casella di riepilogo **Correggi colori utilizzando profilo colore**.

Procedure	Nella finestra di dialogo Stampa
Stampare il documento e convertire i colori in quelli della stampante	Scegliere il profilo colore della stampante dalla casella di riepilogo **Correggi colori utilizzando profilo colore**.

Note per stampanti PostScript

La maggior parte delle stampanti PostScript supporta l'utilizzo di più spazi colore in un documento. Ad esempio, un documento può contenere colori provenienti da più spazi colore come RGB, CMYK e scala di grigi.

La tabella seguente descrive i modi differenti per gestire il colore quando si stampa su una stampante PostScript.

Procedure	Nella finestra di dialogo Stampa
Stampare il documento con i colori originali	Fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere **Nativo** dalla casella di riepilogo **Output colori come**.
Stampare un documento con più modalità di colore utilizzandone una sola	Fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Output colori come**. Se la stampante supporta soltanto una modalità colore, è possibile controllare la conversione di colore in CorelDRAW.
Stampare un documento contenente soltanto una modalità colore	Fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere il profilo coloredalle caselle di riepilogo **Output colori come** e **Correggi colori utilizzando profilo colore**.

Per specificare le impostazioni dei colori per la stampa

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Usa impostazioni colore del documento**.
   Se è stata selezionata una stampante PostScript, è possibile scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Conversione colore eseguita da**:
   - CorelDRAW: consente all'applicazione di eseguire la conversione del colore
   - (stampante selezionata): consente alla stampante selezionata di eseguire la conversione del colore (questa opzione è disponibile soltanto per stampanti PostScript)
4. Scegliere un modello di colore dalla casella di riepilogo **Output coloricome**.
   Questo consentirà di unire tutti i colori del documento in un modello di colore specifico durante la stampa.

Operazioni aggiuntive

Convertire le tinte piatte in quadricromia	Attivare la casella di controllo **Converti tinte piatte in**. Se è stato selezionato **Nativo** dalla casella di riepilogo **Output colori come**, è necessario selezionare una modalità colore.
Scegliere un profilo colore per correggere i colori mentre si stampa su un dispositivo specifico	Scegliere un profilo colore dalla casella di riepilogo **Correggi colori utilizzando profili colore**. L'opzione è disponibile soltanto per alcuni modelli di colore.
Mantenere i valori di colore associati al modello di colore selezionato	Attivare la casella di controllo **Mantieni numeri (modello di colore)**.

Per stampare utilizzando le impostazioni della prova colore

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.

3 Attivare l'opzione **Usa impostazioni prova colore** per applicare le impostazioni del colore definite nella finestra mobile **Impostazioni prova colore**.

Per correggere la prova colore, è possibile scegliere un profilo colore dalla casella di riepilogo **Correggi colori utilizzando profili colore**.

4 Fare clic su **Stampa**.

Per specificare un'operazione di rendering per la stampa

1 Fare clic su **File ▸ Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Colore**.

3 Dalla casella di riepilogo **Operazione di rendering**, scegliere una delle seguenti opzioni:

- **Colorimetrica relativa**: per realizzare prove di stampa senza conservare il punto del bianco
- **Colorimetrica assoluta**: per conservare il punto del bianco e la prova
- **Percettiva**: per una varietà di immagini, in particolare bitmap e immagini fotografiche
- **Saturazione**: per grafica vettoriale e per conservare i colori molto saturi (linee, testo e oggetti di colore uniforme come i diagrammi)

Stampa su una stampante PostScript

PostScript è un linguaggio di descrizione della pagina che invia istruzioni di stampa al dispositivo di stampa PostScript. Tutti gli elementi di un lavoro di stampa (ad esempio, curve e testi) vengono rappresentati da righe di codice PostScript che il dispositivo di stampa usa per generare un documento. Per una migliore compatibilità è possibile scegliere una periferica indipendente dal linguaggio PostScript. È inoltre possibile selezionare un file PPD (PostScript Printer Description). I file PPD (PostScript Printer Description) descrivono le caratteristiche e le funzioni della stampante PostScript e possono essere richiesti al produttore della stampante.

È possibile aumentare automaticamente i passaggi sfumatura di un riempimento sfumato per ridurne l'effetto bande. Aumentando il numero dei passaggi usati per il rendering dei riempimenti sfumati si producono tonalità più sfumate durante la stampa. Per garantire una stampa corretta, è inoltre possibile ridurre la complessità delle curve aumentandone la poligonale. La poligonale determina la regolarità della curva una volta stampata.

È possibile che un lavoro che contiene troppi caratteri non venga stampato correttamente, mentre un lavoro di stampa che contiene troppe tinte piatte aumenti le dimensioni del file. È possibile impostare le opzioni PostScript in modo da avvisare l'utente quando un lavoro di stampa contiene più caratteri o tinte piatte di quanto definito.

La stampante scarica per impostazione predefinita i caratteri Type 1 dal driver di stampa. Se l'opzione **Scarica caratteri Type 1** viene disattivata, i caratteri vengono stampati come immagini grafiche (curve o bitmap). Ciò può essere utile se il file contiene molti tipi di caratteri che potrebbero causare un rallentamento del download o il mancato download a causa delle loro dimensioni. Le versioni bitmap dei caratteri TrueType risultano migliori quando le loro dimensioni in punti sono piccole e vengono stampate più velocemente rispetto ai caratteri normali. È possibile scegliere il numero massimo di caratteri bitmap contenibili in un lavoro di stampa.

Per selezionare un file PostScript Printer Description (PPD)

1 Fare clic su **File ▸ Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Generali**.

3 Nell'area **Destinazione**, scegliere una stampante PostScript dalla casella di riepilogo **Stampante**.

4 Attivare la casella di controllo **Usa PPD**.

5 Scegliere la cartella in cui è stato salvato il file.

6 Fare doppio clic sul nome del file.

Per stampare su un dispositivo PostScript

1 Fare clic su **File ▸ Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Generali**.

3 Nell'area **Destinazione**, scegliere una stampante PostScript dalla casella di riepilogo **Stampante**.

4 Fare clic sulla scheda **PostScript**.

5 Scegliere il livello PostScript corrispondente alla stampante nella casella di riepilogo nell'area **Compatibilità**.

Per comprimere le bitmap durante la stampa, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Tipo compressione** nell'area **Bitmap**. Se si sceglie una compressione JPEG, sarà possibile regolarla trascinando il dispositivo di scorrimento **Qualità JPEG**.

Le impostazioni di compressione bitmap possono essere salvate nei file PostScript Interpreted (PS o PRN) quando si stampa su file con un driver PostScript. Per informazioni sulla stampa su file, consultare "Per stampare su un file" a pagina 566.

Per verificare se è presente l'effetto bande generato dai riempimenti sfumati

1 Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Preliminari**.

Se non sono stati riscontrati problemi con il lavoro di stampa, il nome della scheda indica **Nessun problema**.

3 Fare clic su **Impostazioni**.

4 Fare doppio clic su **Stampa**.

5 Attivare la casella di controllo **Riempimenti sfumati a bande**.

Per ottimizzare i riempimenti sfumati in modo da ridurne la complessità, attivare la casella di controllo **Ottimizza riempimenti sfumati** nella scheda **PostScript**.

La verifica dell'effetto bande nei riempimenti sfumati riguarda solo i riempimenti sfumati lineari.

Per aumentare automaticamente i passaggi di sfumatura

1 Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **PostScript**.

3 Attivare la casella di controllo **Aumento automatico passaggi sfumatura**.

Per ridurre la complessità delle curve

1 Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **PostScript**.

3 Attivare la casella di controllo **Aumento automatico poligonale**.

La riduzione della complessità delle curve consente di limitare i problemi di stampa causati da curve composte da un numero di nodi troppo elevato, ma aumenta i tempi di stampa.

Per impostare le opzioni di avvertenza relative ai caratteri e alle separazioni colori

1 Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e selezionare **Stampa**.

3 Scegliere **Avvertenza separazioni tinte piatte** dall'elenco **Impostazioni speciali**.

4 Scegliere una delle opzioni seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Impostazione**:

- **Se vengono usate tinte piatte**
- **Se viene usata più di 1 tinta piatta**
- **Se vengono usate più di 2 tinte piatte**
- **Se vengono usate più di 3 tinte piatte**

5 Scegliere **Troppi caratteri (Preliminari)** dall'elenco **Impostazioni speciali**, quindi scegliere un numero dalla casella di riepilogo **Impostazione** visualizzata.

Per disattivare il download dei caratteri Type 1

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **PostScript**.
3 Disattivare la casella di controllo **Scarica caratteri Type1**.

I caratteri Type 1 possono essere scaricati soltanto per dispositivi di stampa PostScript.

Se si attiva la casella di controllo **Scarica caratteri Type 1**, per impostazione predefinita viene attivata anche la casella di controllo **Converti True Type in Type 1**. In tal modo, viene eseguita la conversione dei caratteri True Type in Type 1 per consentirne il download. Disattivare la casella di controllo **Converti True Type in Type 1** solo se il dispositivo di stampa non riesce a interpretare i caratteri Type 1.

Per scegliere il numero massimo di caratteri bitmap

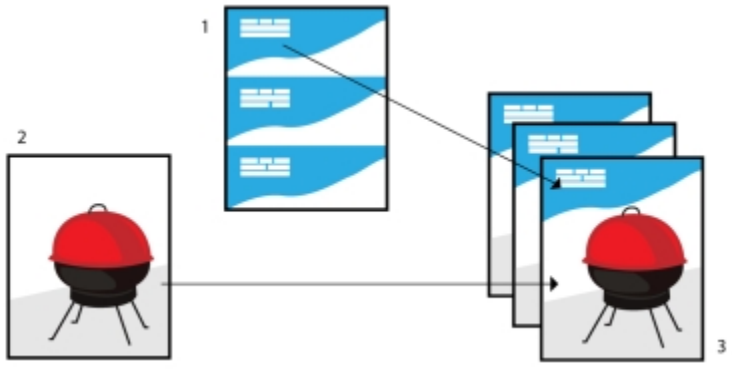
1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e selezionare **Stampa**.
3 Scegliere **Limite carattere bitmap (PS)** dall'elenco **Impostazioni speciali**.
4 Scegliere un valore dalla casella di riepilogo **Impostazioni**.

Per impostare le dimensioni massime dei caratteri bitmap, scegliere un valore dalla casella di riepilogo **Soglia dimensioni carattere bitmap (PS)**.

Uso della stampa unione

CorelDRAWconsente di unire il testo proveniente da un'origine dati con un disegno. Quando si uniscono i documenti, è possibile generare diverse copie di un disegno. Per creare documenti personalizzati, come liste di distribuzione, questionari e documenti di marketing mirati, è possibile utilizzare documenti uniti. Ciascun documento stampato contiene specifiche informazioni provenienti da un record di un'origine dati, come un file di testo o un'origine dati ODBC (un file di Microsoft Excel o Microsoft Access).

Quando si uniscono i documenti, si crea un documento modulo in CorelDRAW e lo si unisce a un'origine dati. Il documento modulo offre la disposizione e il formato di un documento unito. L'origine dati fornisce le informazioni per un disegno durante l'unione. CorelDRAW supporta le seguenti origini dati: file di testo (TXT), file CSV (valori separati da virgola), file RTF (Rich Text Format) e file che possono essere aperti tramite un'origine dati ODBC.



Documento origine dati (1), documento modulo (2) e documenti uniti (3)

Creazione di un file origine dati

Le informazioni in un file di origine dati sono organizzate in campi e record. Un campo può contenere uno o più caratteri. I campi possono contenere dati alfanumerici o solo valori numerici. Per esempio, un record potrebbe contenere il nome, il cognome, l'indirizzo e altre informazioni di contatto. Ogni voce all'interno del record, come il nome, il cognome o l'indirizzo, viene riconosciuta come campo. Un record può contenere uno o più campi.

È possibile creare un'origine dati oppure importarne una esistente. È possibile creare un file di testo sui dati utilizzando CorelDRAW o un editor di testo. È possibile modificare i dati di un'origine dati in qualsiasi momento.

Creazione di un documento modulo

La creazione di documenti modulo è simile alla creazione di normali disegni. Per i documenti modulo, tuttavia, è necessario inserire i campi unione che verranno sostituiti dalle informazioni provenienti dall'origine dati durante l'unione.

Associazione di un documento modulo a un'origine dati

Se si usa CorelDRAW per creare un file di dati o se si importa un file di dati esistente in CorelDRAW, il file viene associato al documento modulo. L'associazione viene sempre memorizzata insieme al documento e non può essere modificata.

Eseguire un'unione

CorelDRAWoffre diverse opzioni di output per i documenti uniti. È possibile stampare un documento unito o salvarlo in un nuovo documento. Quando si stampa un documento unito, il documento modulo viene unito all'origine dati. Quando si salva il documento unito in un nuovo file, l'applicazione unisce il documento modulo ai dati del file dell'origine dati in un nuovo file di CorelDRAW. È possibile usare questo file per visualizzare l'anteprima dell'output finale e apportare piccole modifiche prima della stampa. Per modifiche di maggiore entità, come l'aggiunta o il riposizionamento dei campi unione o l'aggiunta di nuovi record, è necessario lavorare nel documento modulo.

Per creare un file di origine dati usando CorelDRAW

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Crea/Carica campi unione** per avviare la procedura guidata **Stampa unione**.
2. Attivare l'opzione **Crea nuovo testo** e fare clic su **Avanti**.
3. Nella scheda **Aggiungi campi**, eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Per creare un campo di testo, digitare un nome nella casella **Campo testo**, fare clic su **Aggiungi**, quindi fare clic su **Avanti**.
   - Per creare un campo numerico, digitare un nome nella casella **Campo numerico**, fare clic su **Aggiungi**, quindi fare clic su **Avanti**.
4. Nella finestra **Aggiungi o modifica record** della procedura guidata **Stampa unione** eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Per aggiungere un record, fare clic su **Nuovo**, quindi fare clic su **Avanti**.
   - Per aggiungere dati in un campo, fare clic nel campo, digitare i dati, quindi fare clic su **Avanti**.
   - Per modificare i dati di un campo, fare clic nel campo, modificare i dati, quindi fare clic su **Avanti**.
5. Attivare la casella di controllo **Salva impostazioni dati come**.
6. Digitare un nome per il file, selezionare il disco e la cartella in cui salvare il file, quindi fare clic su **Fine**.

Operazioni aggiuntive

Applicare la formattazione ai dati a un campo numerico	Nella finestra **Aggiungi campi** della procedura guidata **Stampa unione**, fare clic su un campo numerico nell'elenco e selezionare un formato dalla casella di riepilogo **Formato numerico**. In CorelDRAW sono disponibili diversi formati numerici. Ad esempio, il formato **X,0** rappresenta il valore **1** come **1,0**; il formato **00X** rappresenta il valore **1** come **001**.
Incrementare automaticamente il valore di un campo numerico	Attivare la casella di controllo **Incremento progressivo del campo numerico** e specificare i valori iniziali e finali nelle caselle appropriate.

Operazioni aggiuntive

Cambiare l'ordine dei campi unione	Selezionare un campo nell'elenco e fare clic su **Sposta su** o **Sposta giù**.
Eliminare un record	Nella finestra **Aggiungi o modifica record** della procedura guidata **Stampa unione**, fare clic su **Elimina**.
Visualizzare i record	Nella finestra **Aggiungi o modifica record** della procedura guidata **Stampa unione** selezionare una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Vista corrente**: • **Tutti i record**: consente di visualizzare tutti i record di un'origine dati. • **Record singolo**: consente di visualizzare un record alla volta.
Scorrere i record	Nella finestra **Aggiungi o modifica record** della procedura guidata **Stampa unione** fare clic su uno dei pulsanti seguenti: • **Primo record** • **Record successivo** • **Record precedente** • **Ultimo record**
Trovare testo in un file di dati	Nella finestra **Aggiungi o modifica record** della procedura guidata **Stampa unione**, digitare un termine da cercare e premere **Invio**.

È possibile modificare i campi e i record di un'origine dati facendo clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Modifica campi unione** e seguendo le istruzioni della procedura guidata **Stampa unione**.

Per creare un'origine dati usando un editor di testo

1. Aprire un editor di testo e creare un nuovo file.
2. Nella prima riga, digitare il numero di campi unione da inserire nel disegno. Per esempio:

   3
3. Nella seconda riga, digitare i nomi dei campi unione separandoli con una barra rovesciata. Ogni campo unione deve iniziare e finire con una barra rovesciata. Per esempio:

   \Nome\\Data\\Istruttore
4. Nelle righe successive, digitare i dati da inserire nel documento unito. Ogni riga rappresenta un record. Per esempio:

   \Pixie Parsons\\6 settembre 2007\\Mr. Randy Harris

   \Shirley Wilkinson\\13 gennaio 2007\\Ms. Corinne Pitts
5. Salvare il file come file di testo ANSI (estensione **.txt**) o come file RTF.

Le barre rovesciate servono da delimitatori per indicare l'inizio e la fine dei campi unione; pertanto non è possibile utilizzarle come dati dei campi.

I dati dei campi devono terminare con un carattere. Se sono presenti spazi o righe prima delle barre rovesciate l'unione non verrà completata.

Per importare un file di origine dati

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Crea/Carica campi unione**.
2. Nella procedura guidata **Stampa unione**, attivare l'opzione **Importa testo da un file o un'origine dati ODBC** e fare clic su **Avanti**.
3. Attivare l'opzione **File** e selezionare il disco e la cartella in cui è stato memorizzato il file di dati.

4 Scegliere un file.
5 Fare clic su **Apri**.
6 Fare clic su **Avanti**.
7 Seguire le istruzioni della procedura guidata **Stampa unione**.

Per importare un file di origine dati ODBC

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Crea/Carica campi unione**.
2 Nella procedura guidata **Stampa unione**, attivare l'opzione **Importa testo da un file o un'origine dati ODBC** e fare clic su **Avanti**.
3 Attivare l'opzione **Origine dati ODBC** e fare clic su **Seleziona origine dati ODBC**.
4 Nella finestra di dialogo **Seleziona origine dati**, fare clic sulla scheda **Origine dati macchina**.
5 Nella casella **Nome origine dati**, selezionare **File di Excel** e fare clic su **OK**.
6 Nella casella **Seleziona cartella**, selezionare il database da importare e fare clic su **OK**.

Per creare un documento modulo

1 Aprire un disegno in cui si desidera inserire i campi unione.
2 Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Crea/Carica campi unione**.
3 Seguire le istruzioni della procedura guidata **Stampa unione** per associare il disegno a un'origine dati, quindi chiudere la procedura guidata **Stampa unione**.
Viene visualizzata la barra degli strumenti **Stampa unione**.
4 Nella barra degli strumenti **Stampa unione**, selezionare il nome di un campo dalla casella di riepilogo **Campo** e fare clic su **Inserisci**.
CorelDRAW inserisce il campo unione al centro della vista corrente. Per riposizionare il campo unione, trascinarlo in una nuova posizione nella pagina di disegno.
5 Ripetere il passaggio 4 per inserire altri campi.

Per eseguire un'unione e stampare il documento

1 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.
- Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Esegui unione**.
- Fare clic su **File** ▸ **Stampa**. Nella finestra di dialogo **Esegui unione**, attivare l'opzione **Esegui stampa unione** e fare clic su **OK**.
- Nella barra degli strumenti **Stampa unione**, fare clic su **Unisci in nuovo documento**, quindi fare clic su **Stampa**.

2 Specificare le impostazioni di stampa.
3 Fare clic su **Stampa**.

Per stampare tutti i record e le pagine, attivare l'opzione **Documento corrente**.

Per eseguire un'unione e salvare il documento in un nuovo file

- Fare clic su **File** ▸ **Stampa unione** ▸ **Unisci in nuovo documento**.

Se si desidera eseguire un'unione e salvare il documento in un nuovo file, fare clic su **Unisci in nuovo documento** nella barra degli strumenti **Stampa unione**.

Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari

La funzione Preliminari verifica lo stato del file prima che venga stampato e consente di visualizzare un riepilogo dei problemi esistenti e potenziali e dei suggerimenti per risolverli. È possibile specificare i problemi che devono essere verificati. È inoltre possibile salvare le

impostazioni della funzione Preliminari. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni specifiche della funzione Preliminari, consultare uno dei seguenti argomenti:

- Per verificare problemi relativi alla stampa di un file, consultare "Per visualizzare un riepilogo dei problemi relativi al lavoro di stampa" a pagina 554.
- Per verificare problemi relativi alla pubblicazione di un file PDF, consultare "Per visualizzare il riepilogo Preliminari di un file PDF" a pagina 615.
- Per verificare problemi relativi all'esportazione in Adobe Illustrator (AI), consultare "Per visualizzare il riepilogo Preliminari di un file AI" a pagina 623.
- Per verificare problemi relativi all'esportazione di un file SWF, consultare "Per visualizzare il riepilogo dei problemi di un file Adobe Flash" a pagina 653.
- Per verificare problemi relativi all'esportazione di un file SVG, consultare "Scalable Vector Graphics (SVG)" a pagina 649.

Preparazione dei file per i fornitori del servizio di stampa

Grazie a CorelDRAW, è possibile preparare un lavoro di stampa da inviare a un fornitore di servizi di stampa.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Preparazione di un lavoro di stampa per un fornitore del servizio di stampa" (pagina 565)
- "Operazioni con i formati di impostazione" (pagina 566)
- "Stampa degli indicatori di stampa" (pagina 568)
- "Mantenimento dei collegamenti OPI" (pagina 571)
- "Stampa delle separazioni colori" (pagina 571)
- "Operazioni con il trapping dei colori e la sovrastampa" (pagina 572)
- "Specifica delle impostazioni di trapping in RIP" (pagina 575)
- "Stampa su pellicola" (pagina 577)
- "Operazioni con un fornitore del servizio di stampa" (pagina 578)

Preparazione di un lavoro di stampa per un fornitore del servizio di stampa

È possibile usare la procedura guidata Raccogli per output che fornisce tutte le istruzioni necessarie per l'invio di un file a un fornitore del servizio di stampa. L'autocomposizione semplifica l'esecuzione di processi diversi come la creazione di file PDF e CDR, la raccolta dei diversi elementi necessari per la stampa di un'immagine e come copiare l'immagine originale, i file di immagini incorporati e i caratteri.

È possibile stampare un disegno su file per permettere al fornitore del servizio di stampa di inviare il file direttamente a un dispositivo di output. Se non si conoscono con certezza le impostazioni da scegliere, rivolgersi al fornitore del servizio di stampa.

Per ulteriori informazioni sulla stampa commerciale, consultare "Operazioni con un fornitore del servizio di stampa" a pagina 578.

Per utilizzare la procedura guidata Raccogli per output

1. Fare clic su **File** ▶ **Raccogli per output**.
2. Attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Raccogliere automaticamente tutti i file associati al documento**
   - **Scegliere un profilo di stampa (.CSP) per raccogliere solo i file specifici**
3. Seguire le istruzioni visualizzate nella procedura guidata **Raccogli per output**.

Le impostazioni del file PDF per il fornitore del servizio di stampa sono identiche alle impostazioni dello stile **Prestampa**. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni dello stile **Prestampa PDF**, consultare "Esportazione di documenti come file PDF" a pagina 605.

Per stampare su un file

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Generali**.
3. Nell'area **Destinazione**, attivare la casella di controllo **Stampa su file**.
4. Fare clic sulla freccia e quindi su uno dei comandi seguenti:
   - **Per Macintosh**: salva il disegno in un formato leggibile su un computer Macintosh
   - **File singolo**: stampa tutte le pagine di un documento su un solo file.
   - **Pagine in file separati**: stampa ogni pagina su un file separato.
   - **Pagine in file separati**: stampa ogni lastra su un file separato.
5. Fare clic su **Stampa**.
6. Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**:
   - **File stampa**: salva il file come file PRN
   - **File PostScript**: salva il file come file PS
7. Scegliere la cartella in cui salvare il file.
8. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
9. Fare clic su **Salva**.

Se si preferisce non preparare i file PostScript, i fornitori del servizio di stampa dotati dell'applicazione con cui è stato creato il lavoro possono ricevere i file originali (ad esempio, i file di CorelDRAW) e applicare le necessarie impostazioni di prestampa.

Operazioni con i formati di impostazione

I formati di impostazione consentono di stampare più di una pagina del documento su ogni foglio di carta. È possibile scegliere un formato di impostazione predefinito per creare documenti come libri e riviste destinati alla stampa commerciale, per produrre documenti che prevedono operazioni di ritaglio e piegatura, come le etichette postali, i biglietti da visita, gli opuscoli o i biglietti di auguri, oppure stampare miniature multiple di un documento su una pagina. È anche possibile scegliere un formato di impostazione predefinito per crearne uno proprio.

È possibile scegliere tra tre metodi di rilegatura preimpostati o personalizzarne uno. Se si sceglie un metodo di rilegatura preimpostato, tutte le segnature tranne la prima vengono disposte automaticamente.

È possibile disporre le pagine su una segnatura sia automaticamente che manualmente. Se si dispongono le pagine automaticamente, è inoltre possibile scegliere l'angolazione dell'immagine. In presenza di più di una pagina in orizzontale o in verticale, si possono regolare le dimensioni delle distanze fra le pagine; ad esempio è possibile scegliere l'opzione di spaziatura automatica, che fissa le distanze in modo che le pagine del documento riempiano l'intero spazio disponibile nel formato.

Quando si stampa con una stampante desktop, può essere necessario regolare i margini in base all'area non stampabile della stampante. Se le dimensioni dei margini sono inferiori rispetto all'area non stampabile, è possibile che i bordi di alcune pagine o alcuni indicatori di stampa vengano tagliati dalla stampante.

Per scegliere un formato di impostazione predefinito

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Formato**.

3 Scegliere un formato di impostazione dalla casella di riepilogo **Formato impostazione**.

Il formato scelto non influisce sul documento originale, ma solo sul modo in cui viene stampato.

Per modificare un formato di impostazione

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Formato**.

3 Scegliere un formato di impostazione dalla casella di riepilogo **Formato impostazione**.

4 Fare clic su **Modifica**.

5 Modificare le impostazioni del formato di impostazione.

6 Fare clic su **File** ▸ **Salva formato impostazione**.

7 Digitare un nome per il formato di impostazione nella casella **Salva con nome**.

Quando si modifica un formato di impostazione, è consigliabile salvarlo con un nuovo nome per impedire la sovrascrittura di un formato di impostazione predefinito.

Per selezionare un metodo di rilegatura

1 Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.

2 Fare clic sullo strumento **Formato impostazione** .

3 Scegliere **Modifica impostazioni base** dalla casella di riepilogo **Elementi da modificare** nella barra delle proprietà.

4 Digitare valori nelle caselle **Pagine Orizzontali/Verticali**.

Per impostare la pagina come fronte-retro, fare clic sul pulsante **Formato fronte-retro** .

5 Selezionare uno dei seguenti metodi di rilegatura dalla casella di riepilogo **Modalità rilegatura**:

- **Rilegatura a colla**: consente di dividere singole pagine e di incollarle lungo il dorso
- **Cucitura annidata**: consente di piegare le pagine e di inserirle in un'altra
- **Fascicola e taglia**: consente di raccogliere e sovrapporre tutte le segnature nello stesso tempo
- **Rilegatura personalizzata**: consente di disporre le pagine stampate in ogni segnatura

Se si sceglie **Cucitura annidata** o **Rilegatura personalizzata**, digitare un valore nella casella corrispondente.

Quando si sceglie l'opzione **Formato fronte-retro** per la stampa fronte/retro e si stampa su un dispositivo di stampa non duplex, un'autocomposizione fornisce in modo automatico le istruzioni necessarie al corretto inserimento della carta nella stampante, in modo da potere stampare su entrambi i lati della pagina.

Per disporre le pagine

1 Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.

2 Fare clic sullo strumento **Formato impostazione** .

3 Scegliere **Modifica posizione pagine** dalla casella di riepilogo **Elementi da modificare** nella barra delle proprietà.

4 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Ordinamento automatico intelligente** : dispone automaticamente le pagine su una segnatura
- **Ordinamento automatico sequenziale** : dispone le pagine da sinistra a destra e dall'alto al basso

- **Ordinamento automatico clonato** : dispone la pagina di lavoro in ciascun paragrafo della pagina stampabile

Per disporre manualmente la numerazione delle pagine, fare clic sulla pagina e specificare la numerazione nella casella **Numero sequenza pagine**.

5 Scegliere un angolo dalla casella di riepilogo **Rotazione pagina**.

Per modificare le distanze

1 Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.

2 Fare clic sullo strumento **Formato impostazione** .

3 Scegliere **Modifica distanze e finitura** dalla casella di riepilogo **Elementi da modificare** nella barra delle proprietà.

4 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Spaziatura automatica** : consente di fissare le distanze in modo che le pagine del documento riempiano l'intero spazio disponibile nel formato
- **Distanze uguali** : consente di impostare distanze orizzontali e verticali uguali

5 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Posizione taglio** : consente di posizionare gli indicatori di taglio tra le pagine
- **Posizione taglio** : consente di posizionare gli indicatori di piegatura tra le pagine

Se si fa clic sul pulsante **Distanze uguali**, occorre specificare un valore nella casella **Dimensioni distanza**.

È consentito modificare le distanze solo se è stato selezionato un formato di impostazione con due o più pagine orizzontali e verticali.

Per regolare i margini

1 Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.

2 Fare clic sullo strumento **Formato impostazione** .

3 Scegliere **Modifica margini** dalla casella di riepilogo **Elementi da modificare** nella barra delle proprietà.

4 Fare clic su uno dei pulsanti seguenti:

- **Margini automatici** : imposta i margini automaticamente
- **Margini identici** : consente di uguagliare i margini destro e sinistro e quelli inferiore posteriore

Se si fa clic sul pulsante **Margini identici**, occorre specificare un valore nelle caselle **Margini alto/sinistro**.

Quando si prepara un lavoro di stampa destinato alla stampa commerciale, è possibile che il fornitore del servizio di stampa richieda le dimensioni minime dei margini e gli indicatori di stampa.

Stampa degli indicatori di stampa

Gli indicatori di stampa consentono di inserire sulla pagina le informazioni relative alle modalità di stampa del documento. È possibile specificare la posizione degli indicatori di stampa nella pagina.

Sono disponibili i seguenti indicatori di stampa:

- **Indicatori taglio/piegatura**: rappresentano le dimensioni della carta e vengono stampati sugli angoli della pagina. Gli indicatori di taglio e piegatura possono essere stampati per essere usati come guide di ritaglio della carta. Se si stampano più pagine per foglio (ad esempio, due righe per due colonne), è possibile scegliere di stampare gli indicatori di taglio/piegatura sul bordo esterno della pagina in modo che vengano rimossi dopo l'operazione di ritaglio o di aggiungere gli indicatori di taglio attorno a ogni riga e colonna. Gli indicatori di taglio/piegatura garantiscono l'inserimento di indicatori su ciascuna lastra di un file CMYK separato.

- **Limite di sbordatura**: determina di quanto un'immagine può estendersi oltre gli indicatori di taglio. Quando viene usata una sbordatura per estendere il lavoro di stampa fino al bordo della pagina, è necessario impostare un limite di sbordatura. La sbordatura richiede che la carta usata per la stampa sia di formato maggiore della carta finale e che il lavoro di stampa si estenda oltre il bordo del formato della carta finale.
- **Crocini di registro**: consentono di allineare la pellicola per la verifica delle lastre di stampa su una macchina tipografica a colori. Vengono stampati su ogni foglio di una separazione colori.
- **Barre di calibrazione colore**: sono scale di colori che vengono stampate su ogni foglio di una separazione colori e garantiscono una riproduzione accurata dei colori. Per visualizzare le barre di calibrazione, verificare che le dimensioni della pagina del lavoro di stampa siano superiori a quelle del lavoro che si sta stampando.
- **Scala del densitometro**: consiste in una serie di riquadri grigi che vanno dal chiaro allo scuro. Questi riquadri servono per verificare la densità delle immagini mezzetinte. È possibile posizionare la scala del densitometro in un punto qualsiasi della pagina. È inoltre possibile personalizzare i livelli di grigio che appaiono in ognuno dei sette quadrati della scala del densitometro.
- **Numeri di pagina**: utili per la fascicolatura di materiale che non contiene numeri di pagina nel documento o quando i numeri di pagina del documento non corrispondono a quelli effettivi
- **Informazioni sul file**: stampa informazioni sul file, tra cui il profilo colore utilizzato, le impostazioni delle mezzetinte, il nome dell'immagine, la data e l'ora di creazione del lavoro, il numero di lastra e il nome del lavoro

Per stampare gli indicatori di taglio e piegatura

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Indicatori taglio/piegatura**, attivare la casella di controllo **Indicatori taglio/piegatura**.

   Per stampare tutti gli indicatori di taglio e piegatura esterni, disattivare la casella di controllo **Solo esterni**.

Per stampare indicatori di taglio/piegatura, verificare che la carta su cui stampare sia più grande di circa 1,5 cm su tutti i lati rispetto al formato dell'immagine che si sta stampando.

Per l'impostazione degli indicatori di taglio e piegatura, consultare "Per modificare le distanze" a pagina 568.

Per stampare indicatori di taglio e piegatura compositi

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e selezionare **Stampa**.
3. Scegliere **Indicatori di taglio compositi (PS)** dall'elenco **Opzione**.
4. Scegliere **Output su tutte le lastre** dalla casella di riepilogo **Impostazione**.

Per impostare il limite di sbordatura

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Formato**.
3. Attivare la casella di controllo **Limite sbordatura**.
4. Digitare un valore nella casella **Limite sbordatura**.

Solitamente è sufficiente un limite di sbordatura compreso tra 0,125 e 0,25 pollici. Gli oggetti che si estendono oltre tale limite occupano inutilmente memoria e possono causare problemi durante la stampa su un unico foglio di carta di pagine multiple con sbordature.

Per stampare i crocini di registro

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Crocini di registro**, attivare la casella di controllo **Stampa crocini di registro**.
4. Scegliere uno stile di crocini di registro dal selettore **Stile**.

Per stampare crocini di registro, verificare che la carta su cui stampare sia più grande di circa 1,5 cm su tutti i lati rispetto al formato dell'immagine che si sta stampando.

Per stampare le barre di calibrazione colore e le scale del densitometro

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Barre di calibrazione**, attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Barra di calibrazione Colore**
   - **Scale del densitometro**

   Per personalizzare i livelli di grigio in uno dei quadrati della scala del densitometro, scegliere il relativo numero nell'elenco **Densità** (valori più bassi rappresentano quadrati più chiari) e digitare una nuova densità per il quadrato.

Per stampare i numeri di pagina

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Informazioni sul file**, attivare la casella di controllo **Stampa i numeri di pagina**.

   Attivare la casella di controllo **Posiziona nella pagina** per posizionare la numerazione all'interno della pagina.

Per visualizzare le informazioni su un file

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Informazioni sul file**, attivare la casella di controllo **Stampa informazioni sul file**.
4. Digitare un nome del lavoro nella casella **Stampa informazioni sul file**.

   Per posizionare le informazioni sul file all'interno della pagina, attivare la casella di controllo **Posiziona nella pagina**.

Per posizionare gli indicatori delle stampanti

1. Fare clic su **File** ▸ **Anteprima di stampa**.
2. Fare clic sullo strumento **Posizione indicatori** .
3. Fare clic sul pulsante **Posizione automatica rettangolo indicatori** nella barra delle proprietà.
4. Digitare valori nelle caselle **Rettangolo allineamento indicatori**.

Per modificare la posizione degli indicatori di stampa è possibile fare clic sull'icona degli indicatori di stampa nella finestra Anteprima di stampa e trascinare il perimetro di delimitazione.

Per posizionare gli indicatori di stampa sul perimetro di delimitazione dell'oggetto invece che su quello della pagina, fare clic su **File** ▸ **Stampa**, aprire la scheda **Prestampa** e attivare la casella di controllo **Indicatori sugli oggetti**.

Mantenimento dei collegamenti OPI

L'interfaccia OPI (Open Prepress Interface) consente di utilizzare immagini a bassa risoluzione come segnaposto per le immagini ad alta risoluzione che appaiono nel lavoro definitivo. Quando il fornitore del servizio di stampa riceve il file, il server OPI sostituisce i segnaposto a bassa risoluzione con immagini ad alta risoluzione.

Per mantenere i collegamenti OPI

1. Fare clic su **File ▸ Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **PostScript**.
3. Attivare la casella di controllo **Mantieni collegamenti OPI**.

L'opzione **Mantieni collegamenti OPI** è disponibile soltanto per i dispositivi di stampa PostScript.

È possibile ridurre i tempi di elaborazione usando soluzioni server OPI e di gestione della stampa quali Creo Color Central. I campioni a bassa risoluzione possono essere creati automaticamente dagli originali ad alta risoluzione e possono essere inseriti in CorelDRAW. Questi file contengono commenti OPI che vengono riconosciuti dal server Creo Color Central alla ricezione del lavoro; il server sostituisce quindi la versione a bassa risoluzione con quella ad alta risoluzione.

Le immagini a bassa risoluzione devono essere segnalate come immagini OPI (mediante l'impiego di software di terze parti) prima di poterle importare in un documento.

Stampa delle separazioni colori

Quando si invia un lavoro a colori ad un fornitore di servizio di stampa o ad una tipografia, l'utente o il fornitore del servizio di stampa devono creare le separazioni dei colori. Le separazioni dei colori sono necessarie perché le normali macchine tipografiche applicano soltanto un colore di inchiostro per volta a ciascun foglio di carta. È possibile specificare le separazioni dei colori, compreso il loro ordine di stampa.

Le macchine tipografiche producono il colore utilizzando la quadricromia, le tinte piatte o entrambe. Al momento della stampa è possibile convertire le tinte piatte in quadricromia. Per ulteriori informazioni sulle tinte piatte e la quadricromia, consultare "Scelta dei colori" a pagina 258.

Quando si impostano i retini mezzetinte per la stampa delle separazioni dei colori, si consiglia di utilizzare le impostazioni predefinite; in caso contrario, i retini potrebbero essere impostati in modo non corretto e dare luogo a risultati indesiderati quali motivi moiré e scarsa qualità di riproduzione dei colori. Tuttavia, se viene usata una fotocompositrice, la tecnologia di retinatura deve essere impostata in modo da adattarsi al tipo di unità di fotocomposizione utilizzata dal fornitore del servizio di stampa. Prima di personalizzare un retino mezzetinte, consultare il fornitore del servizio di stampa per determinare le impostazioni corrette.

In caso di aree in sovrastampa, è possibile sceglierne la modalità di stampa. Per ulteriori informazioni sulla sovrastampa, consultare "Operazioni con il trapping dei colori e la sovrastampa" a pagina 572.

Per stampare le separazioni colori

1. Fare clic su **File ▸ Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa separazioni**.

   Per stampare solo separazioni colori specifiche, fare clic sulla scheda **Separazioni** e attivare la casella di controllo corrispondente nell'elenco delle separazioni colori.

È possibile modificare l'ordine di stampa delle separazioni colori, attivando la casella di controllo **Usa impostazioni avanzate** dell'area **Opzioni**. Nell'elenco delle separazioni in basso alla finestra di dialogo, fare clic sulla colonna **Ordine** accanto alla separazione colore da modificare. Scegliere un nuovo valore ordine dalla casella di riepilogo.

Se si desidera stampare separazioni utilizzando un profilo colore diverso dal quello del documento, è possibile fare clic sulla scheda **Colore** e scegliere un profilo colore dalla casella di riepilogo **Correggi colori utilizzando profilo colore**.

Per convertire le tinte piatte in quadricromia

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa separazioni**.
4. Attivare la casella di controllo **Converti tinte piatte in**.

La conversione delle tinte piatte in quadricromia non influisce sul file originale CorelDRAW, ma solo sul modo in cui i colori vengono inviati alla stampante.

Per personalizzare un retino mezzetinte

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa separazioni**.
4. Fare clic sulla scheda **Separazioni**.
5. Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Usa impostazioni avanzate**.
6. Fare clic su **Avanzate**.
7. Modificare le impostazioni seguenti:
   - **Tecnica di retinatura**
   - **Risoluzione**
   - **Retino base**
   - **Tipo mezzatinta**

È possibile impostare la frequenza del retino, l'angolo di retinatura e le opzioni di sovrastampa per le tinte piatte oltre che per la quadricromia. Ad esempio, se si dispone di un riempimento sfumato composto di due tinte piatte, è possibile impostarne uno per la stampa a 45 gradi e l'altro a 90 gradi.

Operazioni con il trapping dei colori e la sovrastampa

Quando si effettua il trapping, i colori vengono sovrapposti intenzionalmente in modo che le separazioni di stampa allineate in maniera errata non siano visibili. Nel trapping manuale, è necessario che un colore sovrastampi l'altro. La sovrastampa si ha quando un colore viene stampato su un altro colore. Il trapping in sovrastampa funziona al meglio quando il colore sovrastante è molto più scuro del colore sottostante; in caso contrario, potrebbe risultare un terzo colore indesiderato (ad esempio, il rosso sopra il giallo produce un oggetto arancione). In alcuni casi, è possibile creare un terzo colore, ad esempio sovrastampando due tinte piatte.

La modalità di unione dei colori dipende dai tipi di colore e di inchiostro che si stanno mescolando e dai tipi di oggetto selezionati per la sovrastampa. Ad esempio, la sovrastampa di un oggetto che utilizza un colore CMYK differisce da quella di un oggetto che utilizza una tinta piatta. Anche la sovrastampa delle bitmap differisce da quella degli oggetti vettoriali. Per visualizzare l'anteprima di una simulazione della combinazione di colori sovrastampati è possibile attivare le modalità di visualizzazione **Avanzata** e **Simula sovrastampe**. Per ulteriori

informazioni sulla scelta della modalità di visualizzazione, consultare "Selezione della modalità di visualizzazione" a pagina 45. Eventuali variazioni tra l'anteprima e la versione stampata dipendono dal tipo di stampante in uso.

Al momento della stampa, è possibile scegliere di mantenere le impostazioni di sovrastampa per effettuare il trapping degli oggetti in un documento o per miscelare i colori sovrapposti ad effetto. È inoltre possibile eliminare le aree in sovrastampa in modo da rendere visibile solo il colore sovrastante. Se si desidera stampare una versione di prova del file, è possibile simulare le sovrastampe. In tal modo, il file viene rasterizzato e stampato utilizzando solo la quadricromia.

È possibile impostare la sovrastampa di un gruppo di oggetti. È possibile sovrastampare il testo agli oggetti sovrapposti. È inoltre possibile sovrastampare le bitmap oppure il riempimento o il contorno degli oggetti vettoriali o entrambi. È inoltre possibile eseguire la sovrastampa di separazioni di colori specifiche, indicandone l'ordine di stampa e specificando se sovrastampare immagini grafiche, testo o entrambi.

Sono disponibili due metodi per il trapping automatico dei colori: sovrastampa sempre nero ed estensione automatica. Sovrastampa sempre nero crea un trapping in modo che l'oggetto che contiene il 95% o più di nero sovrastampi eventuali oggetti sottostanti. È un'opzione utile per le illustrazioni che contengono molto testo nero, ma deve essere usato con cautela sulle illustrazioni con un alto contenuto grafico. Se il fornitore del servizio di stampa consiglia un valore di soglia del nero diverso dal 95%, è possibile regolare la soglia.

Autoestensione crea un trapping assegnando un contorno a un oggetto avente lo stesso colore del riempimento e fa sì che sovrastampi gli oggetti sottostanti. L'autoestensione viene applicata a tutti gli oggetti del file che rispettano tre condizioni: non presentano un contorno, contengono un riempimento uniforme e non sono designati per la sovrastampa.

Per informazioni sulle opzioni di trapping avanzate, consultare "Specifica delle impostazioni di trapping in RIP" a pagina 575.

Per conservare o ignorare le sovrastampe durante la stampa

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Stampa composito**
   - **Stampa separazioni**
4. Selezionare una delle seguenti schede:
   - **Separazioni**
   - **Composita**
5. Dalla casella di riepilogo **Sovrastampa documento**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Ignora**: non effettua la sovrastampa di aree; i colori sovrastanti vengono stampati e quelli sottostanti vengono eliminati
   - **Conserva**: conserva le aree in sovrastampa

Per stampare una sovrastampa simulata

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4. Fare clic sulla scheda **Composita**.
5. Dalla casella di riepilogo **Sovrastampa documento**, scegliere **Simula**.
   L'opzione **Simula** consente di rasterizzare il file e stamparlo in quadricromia.

Per eseguire la sovrastampa degli oggetti selezionati

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Modifica** e scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Sovrastampa contorno**
   - **Sovrastampa riempimento**
   - **Sovrastampa bitmap**

Per possibile impostare la sovrastampa di un oggetto è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e scegliere un'opzione di sovrastampa dal menu di scelta rapida.

Per stampare testo su oggetti sottostanti

1 Selezionare il testo con lo strumento **Testo** .

2 Nell'area **Carattere** della finestra mobile **Proprietà oggetto**, attivare la casella di controllo **Sovrastampa riempimento**.

Per eseguire la sovrastampa delle separazioni di colore selezionate

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Colore**.

3 Attivare l'opzione **Stampa separazioni**.

4 Fare clic sulla scheda **Separazioni**.

5 Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Usa impostazioni avanzate**.

6 Fare clic su **Avanzate**.

7 Nella finestra di dialogo **Impostazioni separazioni avanzate**, scegliere una separazione colore dalla casella di riepilogo **Tecnica di retinatura**.

8 Nella colonna **Sovrastampa**, fare clic su una o entrambe le icone seguenti:

- **Sovrastampa grafica**
- **Sovrastampa testo**

L'icona appare più scura quando la separazione viene impostata su sovrastampa.

Per modificare l'ordine di stampa delle separazioni dei colori, selezionare una separazione e quindi l'ordine prescelto dalla casella di riepilogo **Ordine**.

Per eseguire il trapping con nero sempre in sovrastampa

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Colore**.

3 Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Stampa composito**
- **Stampa separazioni**

4 Selezionare una delle seguenti schede:

- **Separazioni**
- **Composita**

5 Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Sovrastampa sempre nero**.

Per impostare la soglia nero sovrastampa

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e selezionare **Stampa**.

3 Scegliere **Soglia nero sovrastampa (PS)** dall'elenco **Opzione**.

4 Scegliere un valore dalla casella di riepilogo **Impostazione**.

Il numero prescelto rappresenta la percentuale di nero oltre la quale sovrastampare gli oggetti neri.

Per eseguire il trapping mediante autoestensione

1 Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **Colore**.
3 Scegliere una delle opzioni seguenti:
- **Stampa composito**
- **Stampa separazioni**

4 Selezionare una delle seguenti schede:
- **Separazioni**
- **Composita**

5 Nelle aree **Trapping PostScript** o **Trapping**, eseguire una delle operazioni seguenti:
- Attivare l'opzione **Autoestensione** e digitare un valore nella casella **Massimo**.
- Attivare l'opzione **Larghezza fissa** e digitare un valore nella casella **Larghezza**.

6 Digitare un valore nella casella **Testo sopra**.

Il valore immesso nella casella **Testo sopra** rappresenta le dimensioni minime del carattere a cui viene applicata l'autoestensione. Se viene impostato un valore troppo basso, il testo piccolo potrà essere illeggibile quando viene applicata l'autoestensione.

La quantità di autoestensione assegnata ad un oggetto dipende dal valore massimo di trapping specificato nella casella **Massima** e dal colore dell'oggetto. Più chiaro è il colore, maggiore sarà la percentuale di valore di trapping massimo. Più scuro è il colore, minore sarà la percentuale di valore di trapping massimo.

Specifica delle impostazioni di trapping in RIP

Il trapping in RIP permette di specificare le impostazioni di trapping avanzate. Prima di selezionare il trapping in RIP, assicurarsi che la stampante PostScript 3 in uso supporti le opzioni in RIP.

Si può selezionare anche la larghezza del trapping, ovvero la quantità di estensione di un colore in un altro. È inoltre possibile specificare la posizione del trapping dell'immagine, che determina dove avrà luogo il trapping. Ad esempio è possibile specificare se il trapping debba assumere la forma di un regolatore o di un'estensione, a seconda delle densità neutre dei colori adiacenti. La densità neutra indica il livello di luminosità dei colori e consente di determinare le modalità di estensione dei colori da uno all'altro.

Mediante la definizione del limite di trapping, è inoltre possibile specificare una soglia in corrispondenza della quale viene creato il trapping. Se i colori di trapping hanno una densità neutra simile, la posizione del trapping si regola di conseguenza. Il limite del trapping specifica la soglia di regolazione del trapping.

Prima di effettuare il trapping, è possibile impostare gli inchiostri; si può ad esempio impostare un inchiostro metallico come opaco, in modo che non siano visibili gli elementi sottostanti. Per ridurre la visibilità del trapping, è possibile ridurre la quantità del colore di inchiostro in esso contenuto. Ciò risulterà particolarmente utile nel caso dei colori pastello, dei colori contrastanti e dei colori con densità neutra simile.

Per selezionare una larghezza di trapping

1 Fare clic su **File** ▶ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **Colore**.
3 Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4 Fare clic sulla scheda **PostScript**.
5 Scegliere **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità**.
6 Fare clic sulla scheda **Composita**.

7 Attivare la casella di controllo **Trapping In-RIP PostScript Level 3**.
8 Fare clic su **Impostazioni**.
9 Digitare un valore nella casella **Larghezza trapping**.

Se si sta effettuando il trapping al nero, digitare un valore nella casella **Larghezza trapping del nero**.

Per selezionare le opzioni Trapping in RIP, occorre avere selezionato **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità** della scheda **PostScript** della finestra di dialogo **Stampa**.

Per specificare la posizione di trapping sull'immagine

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **Colore**.
3 Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4 Fare clic sulla scheda **PostScript**.
5 Scegliere **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità**.
6 Fare clic sulla scheda **Composita**.
7 Attivare la casella di controllo **Trapping In-RIP PostScript Level 3**.
8 Fare clic su **Impostazioni**.
9 Dalla casella di riepilogo **Posizione trapping sull'immagine**, scegliere una delle posizioni seguenti:
- **Densità neutra**: viene utilizzata per determinare l'oggetto più chiaro e, di conseguenza, la direzione e la posizione del trapping.
- **Regolatore**: questa opzione viene utilizzata per effettuare il trapping in un oggetto scuro in primo piano con un'immagine di sfondo chiara
- **Estensione**: questa opzione viene utilizzata per effettuare il trapping in un oggetto chiaro in primo piano con un'immagine di sfondo scura
- **Linea centrale**: questa opzione viene utilizzata quando le immagini e gli oggetti adiacenti hanno densità neutre simili o se la densità delle immagini varia lungo il bordo dell'oggetto.

Per effettuare il trapping di un oggetto sull'immagine, attivare la casella di controllo **Trapping di oggetti sulle immagini**.

Per specificare una soglia

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2 Fare clic sulla scheda **Colore**.
3 Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4 Fare clic sulla scheda **PostScript**.
5 Scegliere **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità**.
6 Fare clic sulla scheda **Composita**.
7 Attivare la casella di controllo **Trapping in RIP PostScript livello 3**.
8 Fare clic su **Impostazioni**.
9 Digitare un valore in una o più tra le caselle seguenti:
- **Limite passaggio**: specifica la soglia tra le variazioni del colore. Più basso è il valore di soglia, maggiori saranno le probabilità che venga creato un trapping.
- **Limite nero**: specifica un valore di soglia oltre il quale il nero di elaborazione viene considerato nero puro
- **Limite densità del nero**: specifica un valore di densità neutro per l'inchiostro nero
- **Limite trapping a scorrimento**: specifica la differenza tra le densità neutre dei colori adiacenti in corrispondenza dei quali il trapping passa (scorre) dal lato più scuro di un bordo del colore verso la linea centrale. Più basso è il limite del trapping a scorrimento, più graduale sarà la transizione.

Per scegliere le opzioni Trapping in RIP, è necessario avere selezionato **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità** della scheda **PostScript** nella finestra di dialogo **Stampa**.

Per impostare gli inchiostri per il trapping

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4. Fare clic sulla scheda **Composita**.
5. Attivare la casella di controllo **Trapping In-RIP PostScript Level 3**.
6. Fare clic su **Impostazioni**.
7. Nella colonna **Tipo**, selezionare una delle opzioni seguenti per ogni separazione colori:
   - **Trasparente**: il trapping non viene applicato all'inchiostro selezionato, ma a tutti gli elementi sottostanti.
   - **Densità neutra**: la densità neutra dell'inchiostro ne determina le modalità di trattamento
   - **Opaca**: l'inchiostro selezionato viene trattato come opaco
   - **Ignora opacità**: né l'inchiostro selezionato né gli elementi sottostanti partecipano al trapping.

Per scegliere le opzioni Trapping in RIP, è necessario avere selezionato **PostScript 3** dalla casella di riepilogo **Compatibilità** della scheda **PostScript** nella finestra di dialogo **Stampa**.

Per selezionare una riduzione di colore di trapping

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Colore**.
3. Attivare l'opzione **Stampa composito**.
4. Fare clic sulla scheda **Composita**.
5. Attivare la casella di controllo **Trapping in RIP PostScript livello 3**.
6. Fare clic su **Impostazioni**.
7. Digitare un valore nella casella **Riduzione colore trapping**.

Un valore di riduzione del 100% indica nessuna riduzione, mentre un valore basso riduce la densità neutra.

Stampa su pellicola

Il lavoro di stampa può essere configurato in modo da produrre immagini negative. Un'unità di fotocomposizione produce immagini su pellicola che può essere necessario ottenere come negativi, a seconda del dispositivo di stampa usato. Consultare il proprio fornitore del servizio di stampa per determinare se è possibile produrre immagini su pellicola.

È possibile specificare di stampare il lato emulsione rivolto verso il basso. La stampa con lato emulsione rivolto verso il basso produce un'immagine rovesciata.

Per stampare un negativo

1. Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.
2. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
3. Nell'area **Impostazioni carta/pellicola**, attivare la casella di controllo **Inverti**.

Non scegliere la pellicola negativa se si stampa su una stampante desktop.

Per specificare il lato emulsione della pellicola rivolto verso il basso

1 Fare clic su **File** ▸ **Stampa**.

2 Fare clic sulla scheda **Prestampa**.

3 Nell'area **Impostazioni carta/pellicola**, attivare la casella di controllo **Rifletti**.

Operazioni con un fornitore del servizio di stampa

Quando si invia un file a un fornitore del servizio di stampa, il fornitore converte i file in pellicola o lastre.

Quando si prepara un lavoro di stampa destinato alla stampa, è possibile inviare un output su carta pronto per la fotocomposizione o inviare il lavoro su disco. Se si invia il lavoro su disco, il fornitore del servizio di stampa necessiterà anche di un file PostScript o in formato nativo dell'applicazione utilizzata. Se si crea un file da inviare a un'unità di fotocomposizione o di creazione delle lastre, chiedere al fornitore del servizio di stampa quale formato di file e quali impostazioni del dispositivo di stampa adottare. Fornire sempre al fornitore del servizio di stampa uno stampato finale del proprio lavoro, anche se è solo una rappresentazione in bianco e nero. Ciò sarà utile ai fini dell'identificazione e della valutazione di eventuali problemi da parte del fornitore del servizio di stampa.

Prima di stampare il disegno, occorre scegliere e configurare correttamente il driver del dispositivo di stampa appropriato. Consultare le istruzioni del produttore del dispositivo di stampa oppure il fornitore del servizio di stampa o la tipografia incaricati della stampa per individuare la migliore impostazione possibile per il driver del dispositivo di stampa.

Grafica Web

Creazione di oggetti per il Web....581
Esportazione in HTML....593

Creazione di oggetti per il Web

CorelDRAW consente di esportare oggetti ottimizzati per la visualizzazione in un browser Web. È inoltre possibile creare rollover interattivi dagli oggetti CorelDRAW. Inoltre, è possibile aggiungere segnalibri e collegamenti ipertestuali a un disegno.

Dopo aver creato l'oggetto compatibile per il Web in CorelDRAW, è possibile aggiungerlo a un progetto utilizzando uno strumento di authoring per il Web. È inoltre possibile esportare l'oggetto in HTML. Per ulteriori informazioni, consultare "Esportazione in HTML" a pagina 593.

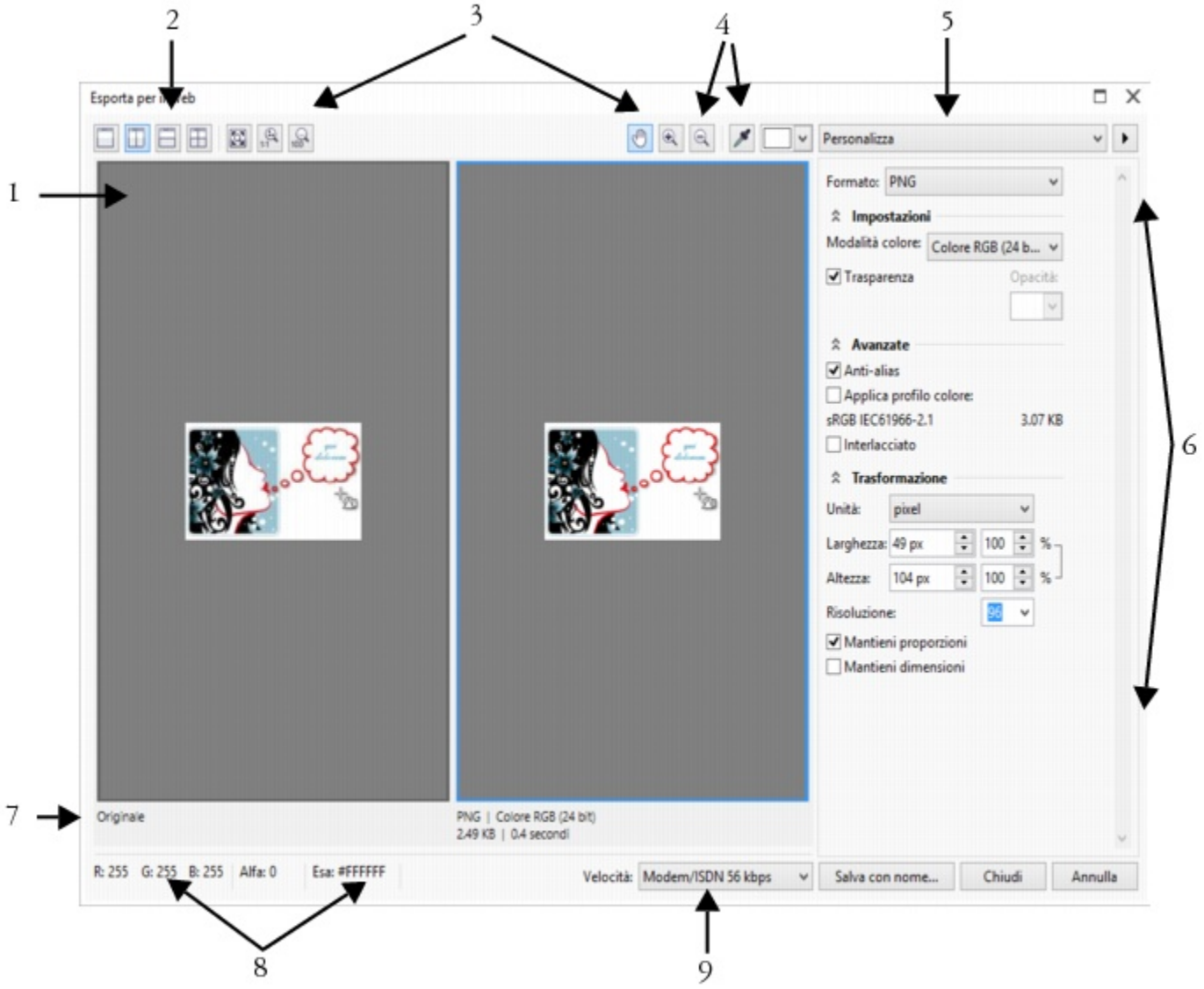
Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Esportazione di bitmap per il Web" (pagina 581)
- "Salvataggio e applicazione di preimpostazioni per il Web" (pagina 587)
- "Esportazione di oggetti con sfondi e colori trasparenti" (pagina 587)
- "Creazione di rollover" (pagina 588)
- "Aggiunta di segnalibri e collegamenti ipertestuali ai documenti" (pagina 590)
- "Aggiunta di punti attivi e testo alternativo agli oggetti" (pagina 592)

Esportazione di bitmap per il Web

CorelDRAW consente di esportare i seguenti formati di file compatibili con il Web: GIF, PNG e JPEG.

Quando si specificano le opzioni di esportazione, è possibile visualizzare l'anteprima di un'immagine con un massimo di quattro configurazioni diverse. È possibile confrontare i formati file, le impostazioni predefinite, le velocità di scaricamento, la compressione, le dimensioni di file, la qualità dell'immagine e la gamma di colori. È inoltre possibile esaminare le immagini in anteprima eseguendo zoom e una panoramica all'interno delle finestre di anteprima.



Componente	Descrizione
1. Finestra di anteprima	Mostra un'anteprima del documento.
2. Modalità Anteprima	Consente di visualizzare l'anteprima delle regolazioni in un riquadro singolo o diviso.
3. Strumenti di ingrandimento e panoramica	Consentono di ingrandire e ridurre un documento visualizzato nella finestra di anteprima, di effettuare la panoramica di un'immagine visualizzata a livello di zoom maggiore del 100% e di adattare un'immagine nella finestra di anteprima.
4. Strumento Contagocce e campione del colore campionato	Consente di campionare un colore e di visualizzare il colore campionato.

Componente	Descrizione
5. Casella di riepilogo Preimpostazioni	Consente di scegliere le impostazioni predefinite per un formato di file.
6. Impostazioni di esportazione	Consente di personalizzare l'impostazione di esportazione, come colore, opzioni di visualizzazione e dimensioni.
7. Informazioni sul formato	Consente di visualizzare le informazioni sul formato di file disponibili per ogni riquadro di anteprima.
8. Informazioni sul colore	Mostra i valori cromatici di un colore selezionato.
9. Casella di riepilogo Velocità	Consente di scegliere una velocità Internet per il salvataggio del file.

È possibile esportare file compatibili con il Web utilizzando le impostazioni predefinite. Ciò consente di ottimizzare il file senza bisogno di modificare le singole impostazioni. È inoltre possibile personalizzare le impostazioni per produrre un risultato specifico. Ad esempio, è possibile regolare colore, qualità della visualizzazione e dimensioni del file.

Scelta di un formato file compatibile con il Web

Questa tabella è utile per consultazioni rapide durante la scelta di un formato di file compatibile con il Web.

Formato di file	Ideale per
GIF	Disegni a linee, testo, immagini con pochi colori o con bordi netti, come loghi o immagini in bianco e nero acquisite mediante scanner. Inoltre offre diverse opzioni grafiche avanzate, quali sfondi trasparenti, immagini interlacciate e animazione. Consente inoltre di creare tavolozze personalizzate per l'immagine.
PNG	Vari tipi di immagine, compresi disegni a linee e foto. Il formato di file PNG (a differenza dei formati GIF e JPEG) supporta il canale alfa. Ciò consente di salvare immagini trasparenti con risultati superiori.
JPEG	Foto e immagini acquisite mediante scanner. I file JPEG utilizzano la compressione dei file per memorizzare un'immagine approssimativa, il che comporta una certa perdita di dati dell'immagine ma non compromette la qualità di gran parte delle fotografie. Nel salvataggio di un'immagine, è possibile scegliere il livello di qualità: con un livello di qualità elevato si ottengono dimensioni di file maggiori.

Esportazione di documenti basati sulle tavolozze

I documenti basati sulle tavolozze, come i GIF in modalità tavolozza e i PNG a 8 bit, consentono ai singoli pixel di mantenere l'esatto valore cromatico. Ciò offre il controllo sulla visualizzazione dei colori nel file durante l'esportazione. I documenti basati sulle tavolozze consentono inoltre di introdurre la trasparenza in un file scegliendo un colore nell'immagine e rendendolo trasparente. Per informazioni, consultare "Esportazione di oggetti con sfondi e colori trasparenti" a pagina 587.

Per regolare l'anteprima di esportazione dell'oggetto

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta per** ▸ **Web**.

2 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Visualizzare la bitmap in un riquadro di anteprima singolo	Fare clic sul pulsante **Anteprima completa** nella barra degli strumenti **Visualizza**.
Visualizzare due versioni della bitmap in riquadri affiancati	Fare clic sul pulsante **Due anteprime verticali**.
Visualizzare le due versioni della bitmap con un riquadro posizionato sopra l'altro	Fare clic sul pulsante **Due anteprime orizzontali**.
Visualizzare quattro versioni della bitmap in riquadri separati	Fare clic sul pulsante **Quattro anteprime**.
Adattare una bitmap alla finestra di anteprima	Fare clic sul pulsante **Dimensioni visibili**.
Visualizzare ogni pixel nei dati dell'immagine in un singolo pixel sullo schermo	Fare clic sul pulsante **Zoom 1:1 pixel**.
Visualizzare una bitmap alle dimensioni reali	Fare clic sul pulsante **Eseguire lo zoom alle dimensioni effettive**.
Eseguire la panoramica di un'altra sezione della bitmap	Con lo strumento **Panoramica**, trascinare l'immagine fino a visualizzare l'area interessata.
Aumentare e ridurre lo zoom	Con lo strumento **Ingrandisci** o **Riduci**, fare clic nella finestra di anteprima.
Modificare le opzioni di visualizzazione dell'oggetto in un riquadro di anteprima	Fare clic in un riquadro, quindi scegliere opzioni di esportazione differenti dall'area delle impostazioni di esportazione.

Per esportare una bitmap compatibile con il Web

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta per** ▸ **Web**.
2. Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, scegliere le impostazioni predefinite dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni** nell'angolo superiore destro della finestra di dialogo.
   Per modificare le impostazioni predefinite è possibile modificare le opzioni di esportazione nella finestra di dialogo.
3. Fare clic su **Salva con nome**.
4. Scegliere l'unità e la cartella in cui salvare il file.
5. Digitare un nome nella casella **Nome file**.
6. Fare clic su **Salva**.

Operazioni aggiuntive

Scegliere una modalità colore	Nell'area **Impostazioni**, scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**. Questa opzione non è disponibile per il formato di file GIF.
Incorporare il profilo colore	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Applica profilo colore**.

È inoltre possibile esportare in un formato compatibile con il Web facendo clic su **File** ▸ **Esporta** e scegliendo un formato di file dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.

Nella casella di riepilogo **Velocità** nella parte inferiore della finestra di dialogo è possibile scegliere una velocità per la connessione a Internet.

Per ridimensionare un oggetto durante l'esportazione di una bitmap compatibile con il Web

- Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, eseguire una o più attività illustrate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Scegliere un'unità di misura per la bitmap	Nell'area **Trasformazione**, scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Unità**.
Specificare le dimensioni della bitmap	Nell'area **Trasformazione**, digitare i valori nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**.
Ridimensionare la bitmap in base a una percentuale delle sue dimensioni originali	Nell'area **Trasformazione**, digitare i valori nelle caselle **Larghezza %** e **Altezza %**.
Evitare distorsioni mantenendo il rapporto tra altezza e larghezza della bitmap	Nell'area **Trasformazione**, attivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.
Specificare la risoluzione della bitmap	Nell'area **Trasformazione**, digitare un valore nella casella **Risoluzione**.
Mantenere le dimensioni del file sul disco rigido quando si modifica la risoluzione della bitmap	Nell'area **Trasformazione**, attivare la casella di controllo **Mantieni dimensioni**.

Per personalizzare le opzioni al fine di esportare una bitmap JPEG

1. Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, scegliere **JPEG** dalla casella di riepilogo **Formato**.
2. Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Controllare la qualità del documento	Nell'area **Impostazioni**, scegliere un'opzione di qualità dalla casella di riepilogo **Qualità** o digitare un valore in percentuale.
Scegliere un'impostazione di codifica	Nell'area **Impostazioni**, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Formato secondario**.
Sfocare la transizione tra pixel adiacenti di colori differenti	Nell'area **Impostazioni**, digitare un valore nella casella **Sfocatura**.
Caricare il file JPEG gradualmente su certi browser Web, per visualizzare solo parti dell'immagine prima che termini il caricamento	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Progressivo**.
Avvalersi del metodo di codifica ottimale per produrre file JPEG delle dimensioni più contenute possibile.	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Ottimizza**.
Operazioni aggiuntive	
Applicare le impostazioni di colore del documento	Nell'area **Avanzate**, attivare l'opzione **Usa impostazioni colore documento**.

Operazioni aggiuntive

Applicare le impostazioni di prova colore al documento	Nell'area **Avanzate**, attivare l'opzione **Usa impostazioni prova colore**.
Attivare la sovrastampa del nero durante l'esportazione in CMYK	Nell'area **Impostazioni**, attivare la casella di controllo **Sovrastampa nero**.
Applicare un colore opaco allo sfondo dell'oggetto per favorire la fusione dei bordi degli oggetti con anti-alias	Nell'area **Impostazioni**, aprire il selettore colori **Opacità** e fare clic su un colore.

Per specificare le opzioni di qualità della visualizzazione per l'esportazione di bitmap compatibili con il Web

- Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, eseguire una o più attività illustrate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Applicare un colore opaco allo sfondo dell'oggetto per favorire la fusione dei bordi degli oggetti con anti-alias	Nell'area **Impostazioni**, aprire il selettore colori **Opacità** e fare clic su un colore.
Attenuare i bordi dell'oggetto	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Anti-alias**.
Caricare il file gradualmente su certi browser Web, per visualizzare solo parti dell'immagine prima che termini il caricamento	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Interlacciato**.

Per specificare le impostazioni dei colori per l'esportazione di bitmap compatibili con il Web e basate sulle tavolozze

- Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, eseguire una o più attività illustrate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Scegliere una modalità colore	Nell'area **Impostazioni**, scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**. Questa opzione non è disponibile per il formato di file GIF.
Scegliere una tavolozza colori	Nell'area **Impostazioni**, scegliere una tavolozza dalla casella di riepilogo **Tavolozza colore**.
Specificare un'impostazione e una quantità di dithering	Nell'area **Impostazioni**, scegliere un'opzione di dithering dalla casella di riepilogo **Dithering** e digitare un valore nella casella.
Incorporare il profilo colore	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Applica profilo colore**.

Operazioni aggiuntive

Caricare una tavolozza colori	Nell'area **Impostazioni**, fare clic sulla freccia accanto alla casella di riepilogo **Tavolozza colore** e fare clic su **Carica tavolozza**.
Campionare un colore e aggiungerlo a una tavolozza colori	Fare clic sul **Contagocce** nella barra degli strumenti, quindi fare clic sulla finestra di disegno per scegliere un colore. Nell'area **Impostazioni**, fare clic sul pulsante **Aggiungere il colore campionato alla tavolozza**.
Aggiungere o modificare colori	Fare doppio clic su un campione colore nella tavolozza colori.
Scegliere il numero di colori da visualizzare	Nell'area **Impostazioni**, scegliere un valore dalla casella di riepilogo **Numero di colori**.

Operazioni aggiuntive

Eliminare un colore dalla tavolozza colori	Nell'area **Impostazioni**, fare clic su un colore nella tavolozza colori e fare clic sul pulsante **Elimina il colore selezionato**.

È possibile aggiungere trasparenza a un documento basato su tavolozza scegliendo un colore nell'immagine e rendendolo trasparente. Per informazioni, consultare "Esportazione di oggetti con sfondi e colori trasparenti" a pagina 587.

Salvataggio e applicazione di preimpostazioni per il Web

Le preimpostazioni per il Web consentono di salvare impostazioni personalizzate per l'esportazione di formati di file compatibili con il Web.

Per salvare una preimpostazione per l'esportazione di immagini compatibili con il Web

1. Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, scegliere un formato di file dalla casella di riepilogo **Formato**.
2. Scegliere le impostazioni da memorizzare come preimpostazione.
3. Fare clic sulla freccia accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazioni**, quindi fare clic su **Salva preimpostazione**.
4. Digitare il nome della preimpostazione nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Salva**.

È possibile eliminare una preimpostazione scegliendola dalla casella di riepilogo **Preimpostazioni**, facendo clic sulla freccia accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazioni** e selezionando **Elimina preimpostazione**.

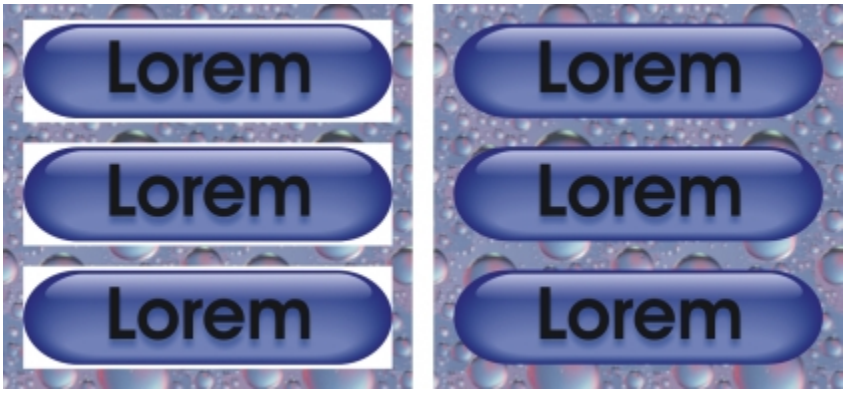
Per applicare una preimpostazione per l'esportazione di immagini compatibili con il Web

1. Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, fare clic sulla freccia accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazione**, quindi selezionare **Carica preimpostazione**.
2. Fare clic sul nome del file.
3. Fare clic su **Apri**.

Esportazione di oggetti con sfondi e colori trasparenti

CorelDRAW consente di esportare bitmap basate sulle tavolozze, come le immagini GIF in modalità tavolozza e PNG a 8 bit, con colori e sfondi trasparenti. Queste bitmap possono contenere oggetti, come pulsanti e logo, usati comunemente nelle pagine Web con sfondi colorati o dotati di motivo.

Se si inserisce un'immagine con sfondo opaco in una pagina Web, il colore dello sfondo dell'oggetto compare come rettangolo sulla pagina. Rendendo trasparente lo sfondo di un oggetto, si verifica la fusione dello sfondo nella pagina. Gli sfondi trasparenti degli oggetti consentono inoltre di modificare il colore o il motivo dello sfondo di una pagina Web senza rendere necessaria la modifica degli sfondi degli oggetti.



È possibile creare una GIF con sfondo trasparente da usare in una pagina Web.

Per salvare una bitmap con uno sfondo trasparente

1 Nella finestra di dialogo **Esporta per il Web**, scegliere un formato di file dotato di tavolozza, come il formato GIF o PNG a 8 bit, dalla casella di riepilogo **Formato**.

2 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Rendere trasparente lo sfondo dell'oggetto	Nell'area **Impostazioni**, attivare la casella di controllo **Trasparenza**.
Rendere trasparente un colore selezionato	Fare clic sul **Contagocce** nella barra degli strumenti e fare clic sull'immagine per scegliere un colore. Nell'area **Impostazioni**, fare clic sul pulsante per **rendere trasparente il colore selezionato** .
Applicare un colore opaco allo sfondo dell'oggetto per favorire la fusione dei bordi degli oggetti con anti-alias	Nell'area **Impostazioni**, aprire il selettore colori **Opacità** e fare clic su un colore.

Per risultati ottimali, scegliere **Nessuno** dalla casella di riepilogo **Dithering** nell'area **Impostazioni**.

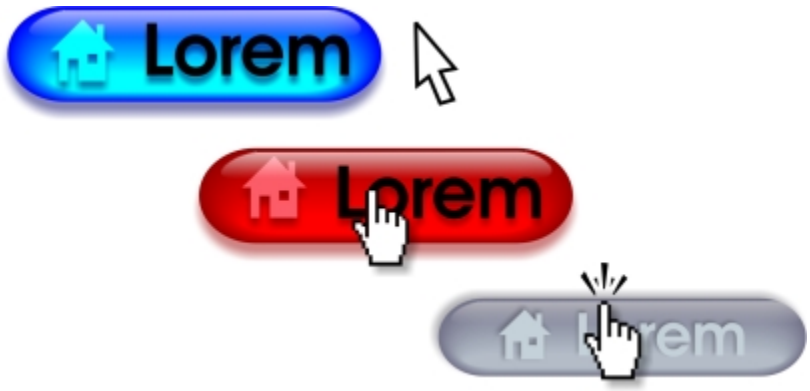
Creazione di rollover

I rollover sono oggetti interattivi il cui aspetto cambia quando si fa clic o si posiziona il puntatore su di essi. È possibile creare rollover a partire dagli oggetti.

Per creare un rollover, è necessario aggiungere i seguenti stati di rollover:

- **Normale**: lo stato predefinito di un pulsante quando al pulsante non è associata alcuna attività del mouse
- **Sopra**: lo stato di un pulsante quando il puntatore del mouse vi si trova sopra.
- **Giù**: lo stato di un pulsante su cui è stato fatto clic

È possibile applicare diverse proprietà dell'oggetto a ogni stato del rollover. È inoltre possibile visualizzare in anteprima gli stati del rollover.



I rollover mostrano gli stati Normale (a sinistra), Sopra (al centro) e Giù (a destra)

Per aggiungere un oggetto rollover a un progetto Web, è necessario salvare il rollover nel formato Macromedia Flash (SWF). Per ulteriori informazioni sulla creazione e la modifica di oggetti come i rollover, consultare "Operazioni con gli oggetti" a pagina 179.

Per creare un oggetto rollover

1 Selezionare un oggetto.

2 Fare clic su **Effetti** ▶ **Rollover** ▶ **Crea rollover**.

Per modificare lo stato del rollover di un oggetto

1 Fare clic su **Finestra** ▶ **Barre degli strumenti** ▶ **Internet**.
Viene visualizzata la barra degli strumenti **Internet**.

2 Fare clic sull'oggetto rollover per selezionarlo.

3 Nella finestra mobile **Internet**, fare clic sul pulsante **Modifica rollover**.

4 Dalla casella di riepilogo **Stato attivo del rollover**, scegliere uno stato:
- **Normale**
- **Su**
- **Giù**

5 Modificare le proprietà dell'oggetto come il colore.

6 Fare clic sul pulsante **Fine modifica rollover**.

Operazioni aggiuntive

Eliminare uno stato del rollover	Nella barra degli strumenti **Internet**, fare clic sul pulsante **Elimina stato rollover**.
Duplicare uno stato del rollover	Nella barra degli strumenti **Internet**, fare clic sul pulsante **Duplica stato rollover**.
Annullare un rollover	Nella barra degli strumenti **Internet**, fare clic sul pulsante **Estrai oggetti rollover**.
Specificare quale frame visualizzare quando si fa clic sul rollover	Nella barra degli strumenti **Internet**, scegliere un riquadro di destinazione dalla casella di riepilogo **Riquadro destinazione**.

Non è possibile chiudere il file del disegno mentre è in corso la modifica di un rollover. Occorre prima terminare l'operazione di modifica.

Per visualizzare le proprietà dei rollover

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore oggetti**.
2 Fare clic sulla pagina e sul livello in cui risiede il rollover.
3 Fare clic sul nome del rollover ed espandere gli stati **Normale**, **Sopra** e **Giù**.

È possibile visualizzare in anteprima gli stati dell'oggetto di un rollover nella pagina di disegno, facendo clic sul pulsante **Anteprima dal vivo dei rollover** nella barra degli strumenti **Internet**. Per uscire dall'anteprima del rollover in modo da poterlo modificare, fare clic sul pulsante **Anteprima dal vivo dei rollover**. Non è possibile annullare un'operazione mentre si esegue l'anteprima di un rollover.

Aggiunta di segnalibri e collegamenti ipertestuali ai documenti

CorelDRAW consente di aggiungere segnalibri e collegamenti ipertestuali al documento. È possibile applicarli agli oggetti, inclusi gli oggetti di testo, i rollover e le bitmap. Per informazioni, consultare "Aggiunta di collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature nei file PDF" a pagina 608.

Segnalibri

Per creare un collegamento interno in un file, è possibile assegnare un segnalibro al testo o a un oggetto. È possibile assegnare poi un collegamento a un oggetto in modo che, quando si fa clic, apra il segnalibro.

Collegamenti ipertestuali

È possibile inoltre assegnare un collegamento ipertestuale a un oggetto. È possibile collegarsi a un indirizzo Web, a un server FTP, a un indirizzo e-mail, a un segnalibro o a un file. Quando si fa clic sull'oggetto, si apre nella posizione assegnata nell'applicazione appropriata. Una volta creati, i collegamenti ipertestuali possono essere visualizzati e verificati. È inoltre possibile eliminare i collegamenti e i segnalibri. Quando si utilizza il testo, è possibile assegnare un collegamento ipertestuale sia al testo grafico che al testo in paragrafi.

Per assegnare un segnalibro

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.
2 Nell'area di lavoro, fare clic sull'oggetto a cui applicare un segnalibro.
3 Fare clic sul pulsante **Nuovo segnalibro**.
4 Digitare il nome del segnalibro nella casella del nome.

Per assegnare a un oggetto un collegamento ipertestuale

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.
2 Nell'area di lavoro, fare clic sull'oggetto al quale applicare un collegamento.
3 Fare clic sul pulsante **Nuovo collegamento**.
4 Nella casella di riepilogo **Tipo collegamento**, scegliere uno dei seguenti tipi di collegamento:

Tipi di collegamento

http://	Digitare un indirizzo web oppure un URL per la pagina web da aprire quando si fa clic sul collegamento.
ftp://	Digitare un indirizzo web oppure un URL per il server FTP da aprire quando si fa clic sul collegamento.
mailto:	Digitare un indirizzo e-mail.
file://	Fare clic sul pulsante Sfoglia e accedere al file da aprire quando si fa clic sul collegamento.
segnalibro	Scegliere dall'elenco un segnalibro creato in precedenza.

È inoltre possibile assegnare un segnalibro nella finestra mobile Proprietà oggetto, selezionando **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Proprietà oggetto** per aprire la finestra mobile, quindi fare clic sul pulsante **Internet**.

Per assegnare al testo un collegamento ipertestuale

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.

2 Mediante lo strumento **Testo** , selezionare i caratteri del testo ai quali assegnare un collegamento ipertestuale.

3 Fare clic sul pulsante **Nuovo collegamento** .

4 Nella casella di riepilogo **Tipo collegamento**, scegliere uno dei seguenti tipi di collegamento:

Tipi di collegamento

http://	Digitare un indirizzo web oppure l'URL di una pagina web da aprire quando si fa clic sul collegamento.
ftp://	Digitare un indirizzo web oppure un URL per il server FTP da aprire quando si fa clic sul collegamento.
mailto:	Digitare un indirizzo e-mail.
file://	Fare clic sul pulsante Sfoglia e accedere al file che si desidera aprire quando si fa clic sul collegamento.
segnalibro	Scegliere dall'elenco un segnalibro creato in precedenza.

È inoltre possibile assegnare un collegamento ipertestuale dalla barra degli strumenti **Internet** facendo clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Internet** per visualizzare la barra degli strumenti.

Per verificare un collegamento

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.

2 Scegliere il collegamento da aprire.

3 Fare clic sul pulsante **Apri collegamento** .

Per eliminare un segnalibro o un collegamento

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.

2 Scegliere il collegamento o il segnalibro da eliminare.

3 Fare clic sul pulsante **Elimina** .

Aggiunta di punti attivi e testo alternativo agli oggetti

È anche possibile impostare un punto attivo che segua il contorno dell'oggetto, oppure ne riempia il perimetro di delimitazione. CorelDRAW applica un motivo a tratteggio agli oggetti contenenti collegamenti ipertestuali.È possibile modificare i colori del motivo a tratteggio e del riempimento di sfondo. Inoltre, è possibile aggiungere testo alternativo agli oggetti per i browser di solo testo o i lettori di schermate.

Per impostare un punto attivo

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Internet**.

2 Nella finestra mobile **Internet**, scegliere **Collegamento** dalla casella di riepilogo **Comportamento**, quindi digitare un indirizzo Web nella casella **URL**.

3 Nell'area **Definire il punto attivo con**, fare clic su uno dei seguenti pulsanti:

- **Forma**: utilizza la forma dell'oggetto per definire il punto attivo
- **Delimitazione**: utilizza il perimetro di delimitazione dell'oggetto per definire il punto attivo

4 Aprire il selettore colore **Sfondo** e fare clic su un colore.

5 Aprire il selettore colore **Tratteggio** e fare clic su un colore.

Se si sceglie prima un oggetto con collegamento ipertestuale e poi si modificano i colori del punto attivo sfondo e tratteggio, la modifica viene applicata al solo oggetto selezionato.

Per aggiungere testo alternativo a un oggetto

1 Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Internet**.

2 Nella finestra mobile **Internet**, digitare il testo alternativo nella casella di testo **Commenti Alt**.

Esportazione in HTML

È possibile garantire che i file e gli oggetti CorelDRAW vengano correttamente pubblicati in HTML impostando gli elementi del documento in modo che siano compatibili con il formato HTML, selezionando le impostazioni desiderate e verificando le problematiche preliminari. È quindi possibile procedere alla pubblicazione in HTML. Il codice HTML e le immagini così prodotte potranno essere utilizzate nel software di authoring HTML per creare un sito o una pagina Web.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Impostazione delle preferenze per l'esportazione di immagini in HTML" (pagina 593)
- "Creazione di testo compatibile con il Web" (pagina 594)
- "Visualizzazione in anteprima e controllo dei file prima di esportarli in HTML" (pagina 594)
- "Esportazione in HTML" (pagina 595)

Impostazione delle preferenze per l'esportazione di immagini in HTML

È possibile impostare le preferenze per esportare immagini destinate alla visualizzazione sul Web. Ad esempio, si possono scegliere le opzioni del formato pagina, come la dimensione e la posizione dello spazio bianco dell'immagine.

Il documento può anche essere pubblicato sotto forma di immagine singola, a partire dalla quale l'applicazione crea una mappa immagine, ovvero un ipergrafico i cui punti attivi si collegano a URL diversi, tra cui pagine, percorsi e immagini, nel momento in cui il documento HTML viene visualizzato con un browser. Si noti che mappe immagine di grandi dimensioni possono causare tempi di scaricamento prolungati per gli utenti con collegamenti Internet a bassa velocità.

Per impostare le preferenze per l'esportazione di immagini in HTML

1. Fare clic su **Strumenti** ▶ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Documento**, quindi su **Esporta HTML**.
3. Impostare le opzioni bitmap.

Operazioni aggiuntive

Specificare il numero di pixel di scostamento automatico del testo per evitare di introdurre righe o colonne di dimensioni pari a pochi pixel	Digitare un valore nella casella **Tolleranza posizione**.
Specificare il numero di pixel che possono essere presenti in una cella vuota prima che sia unita a una cella adiacente.	Digitare un valore nella casella **Spazio bianco immagine**.

Operazioni aggiuntive	
	In questo modo è possibile evitare la divisione di un'immagine grafica che comprende celle adiacenti.
Specificare la quantità di spazio bianco consentito in un'immagine	Digitare un valore nella casella **Posiziona spazio bianco.**
Creare una mappa immagine lato server	Nell'area **Tipo di mappa immagine**, abilitare la casella di controllo **Server**, quindi scegliere un formato.

Creazione di testo compatibile con il Web

Quando si converte il testo in paragrafi in testo compatibile con il Web, è possibile utilizzare un editor HTML per modificare il testo del documento pubblicato. Se si desidera esportare del testo in HTML, è possibile modificare le caratteristiche del carattere del testo, compreso il tipo, le dimensioni e lo stile. I formati del testo compatibile con il Web, numerati da 1 a 7, corrispondono a specifiche dimensioni in punti comprese tra 10 e 48 punti. Per ulteriori informazioni sulla formattazione del testo, consultare "Formattazione del testo" a pagina 373.

Viene applicato automaticamente lo stile Web predefinito, a meno che l'utente non scelga diversamente. Anche se si sceglie di sostituirlo, il carattere predefinito viene comunque utilizzato qualora i computer dei visitatori del sito non dispongano dello stesso carattere. Sono disponibili anche gli stili di testo grassetto, corsivo e sottolineato. Inoltre è possibile applicare al testo compatibile con il Web riempimenti uniformi, ma non contorni.

Tutto il testo non compatibile con il Web presente nel disegno viene convertito in bitmap al momento della sua pubblicazione sul World Wide Web come HTML.

Per trasformare il testo in formato compatibile con il Web

Operazione	Procedura
Rendere il testo in paragrafi compatibile con il Web	Con lo strumento **Puntatore** selezionare il riquadro di testo in paragrafi. Fare clic su **Testo** ▸ **Rendi il testo compatibile con il Web**.
Trasformare in formato compatibile con il Web il nuovo testo	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Area di lavoro**, **Testo** e quindi fare clic su **Paragrafo**. Selezionare la casella di controllo **Rendi tutti i nuovi riquadri di testo in paragrafi compatibili con il Web**.

Accertarsi che il testo compatibile con il Web non intersechi altri oggetti o si sovrapponga ad essi oppure si estenda oltre i limiti della pagina di disegno; in caso contrario il testo sarà convertito in bitmap e perderà le sue proprietà Internet.

Il testo grafico non può essere convertito in testo compatibile per il Web e viene sempre trattato come bitmap. Tuttavia, può essere convertito in testo in paragrafi e quindi diventare compatibile con il Web. Per informazioni sulla conversione del testo, consultare "Ricerca, modifica e conversione del testo" a pagina 360.

Visualizzazione in anteprima e controllo dei file prima di esportarli in HTML

Prima di esportare i file e gli oggetti in HTML, è possibile visualizzarli in anteprima in un browser. È anche possibile identificare qualsiasi eventuale problema di esportazione verificando le problematiche preliminari.

Per visualizzare un'anteprima di una pagina Web

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta HTML**.
2. Fare clic su **Anteprima browser**.

Per impostare le opzioni preliminari sull'HTML

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta HTML**.
2 Fare clic sulla scheda relativa ai **problemi**.
3 Fare clic su **Impostazioni**.
4 Nell'elenco **Problemi da controllare**, espandere la struttura di **Pubblicazione sul Web**.
5 Deselezionare i problemi che non si intende controllare.

Esportazione in HTML

Per pubblicare un documento o una selezione sul World Wide Web è possibile scegliere tra diverse opzioni relative al caricamento dei file, tra cui formato immagine, formato HTML, gamma di esportazione e parametri del sito per il protocollo di trasferimento dei file (FTP).

Per esportare in HTML

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta HTML**.
2 Impostare le seguenti opzioni nella finestra di dialogo **Esporta HTML**:
- **Generali**: contiene le opzioni per il formato HTML, le cartelle per file e immagini HTML, il sito FTP e la gamma di esportazione. È inoltre possibile selezionare, aggiungere e rimuovere le preimpostazioni.
- **Dettagli**: contiene i dettagli sui file HTML creati e permette di modificare il nome della pagina e del file
- **Immagini**: elenca tutte le immagini per l'esportazione HTML corrente. È possibile impostare i singoli oggetti in formato JPEG, GIF e PNG. Fare clic su **Opzioni** per selezionare le preimpostazioni per ogni tipo di immagine.
- **Avanzate**: fornisce le opzioni per generare codice JavaScript per i rollover e fogli di stile CSS e per conservare i collegamenti a file esterni
- **Riepilogo**: mostra i dati statistici per i file in base alle varie velocità di download
- **Problemi**: visualizza un elenco dei potenziali problemi, con relative spiegazioni, consigli e suggerimenti

CorelDRAW assegna l'estensione **.htm** ai documenti pubblicati nel formato HTML. Per impostazione predefinita, i file HTML condividono lo stesso nome del file sorgente di CorelDRAW (CDR) e vengono salvati nell'ultima cartella utilizzata per memorizzare i documenti Web esportati.

Formati di file

Importazione ed esportazione di file..... 599
Esportazione in PDF..... 605
Operazioni con le applicazioni di produttività per ufficio..... 619
Formati di file supportati..... 621

Importazione ed esportazione di file

L'applicazione contiene filtri in grado di convertire i file da un formato a un altro durante l'importazione o l'esportazione.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Importazione di file" (pagina 599)
- "Esportazione di file" (pagina 602)

Importazione di file

È possibile importare file creati in altre applicazioni. Ad esempio, è possibile importare file PDF (Adobe Portable Document Format), JPEG o AI (Adobe Illustrator). Si può importare un file e collocarlo nella finestra dell'applicazione attiva come un oggetto. Durante l'importazione è anche possibile ridimensionare e centrare un file. Il file importato diventa parte del file attivo. È inoltre possibile importare una bitmap come immagine collegata esternamente. Quando si importa una bitmap collegata, le modifiche apportate al file originale (esterno) verranno aggiornate automaticamente in quello importato.

Durante l'importazione di una bitmap è possibile ricampionare il file per ridurne le dimensioni oppure ritagliarlo per eliminare aree dell'immagine non utilizzate. È inoltre possibile ritagliare un'immagine bitmap per selezionare solo l'area esatta e le dimensioni dell'immagine da importare.

Durante l'importazione di un file da una versione precedente di CorelDRAW contenente del testo in una lingua diversa da quella del sistema operativo in uso, è possibile utilizzare le impostazioni della pagina codici per garantire che i nomi degli oggetti, le parole chiave e le note salvate con il file vengano visualizzati correttamente.

Per importare un file in un disegno attivo

1. Fare clic su **File ▶ Importa**.
2. Scegliere la cartella in cui è stato salvato il file.

   Se necessario, è possibile utilizzare la casella di ricerca per cercare un file. È possibile eseguire una ricerca in base al nome del file, al titolo, all'oggetto, all'autore, alla parola chiave, al commento, al nome della bitmap, al nome dell'oggetto e così via.
3. Selezionare un formato di file dalla casella **Nome file**.

   Se il formato del file non è noto, scegliere **Tutti i formati di file**.
4. Fare clic sul nome del file.

   Se il file contiene del testo in una lingua diversa da quella del sistema operativo in uso, scegliere l'opzione corrispondente dalla casella di riepilogo **Seleziona tabella codici** per garantire che nomi degli oggetti, parole chiave e note vengano visualizzati correttamente.

   Queste opzioni non sono disponibili per tutti i formati di file.

5 Fare clic su **Importa**, quindi effettuare una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sulla pagina del disegno per mantenere le dimensioni del file e posizionare l'angolo superiore sinistro nel punto in cui si fa clic.
- Trascinare sulla pagina di disegno per ridimensionare il file. Durante l'operazione di trascinamento sulla pagina, il cursore di importazione mostra le dimensioni del file ridimensionato.
- Premere **Invio** per centrare l'immagine sulla pagina di disegno.
- Premere la **barra spaziatrice** per posizionare il file nella stessa posizione in cui si trovava nel file originale (soltanto file .cdr e .ai).

Al file importato vengo applicate le opzioni di aggancio attive.

Operazioni aggiuntive

Collegare una bitmap esternamente anziché incorporarla	Fare clic sulla freccia sul pulsante **Importa**, quindi fare clic sulla casella di controllo **Importa come immagine esterna collegata**. Se si desidera visualizzare un elenco delle immagini collegate, fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.
Creare un collegamento a un file ad alta risoluzione per output con OPI (Open Prepress Interface)	Fare clic sulla freccia sul pulsante **Importa**, quindi fare clic sulla casella di controllo **Importa come file ad alta risoluzione per l'output con OPI**. Questa procedura consente di inserire in un documento una versione a bassa risoluzione di un file TIFF o Scitex® Continuous Tone (CT). La versione a bassa risoluzione è collegata all'immagine ad alta risoluzione, che si trova su un server OPI (Open Prepress Interface).
Unire livelli in una bitmap importata	Attivare la casella di controllo **Unisci bitmap multi-formato**.
Salvare il profilo International Color Consortium (ICC) incorporato	Attivare la casella di controllo **Estrai profilo ICC incorporato** per salvare il profilo ICC nella cartella Colori dell'applicazione. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Verificare la presenza di filigrane o informazioni sul copyright	Attivare la casella di controllo **Controlla filigrana**. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Utilizzare le impostazioni predefinite per il filtro invece di aprire la finestra di dialogo	Attivare la casella di controllo **Non mostrare la finestra di dialogo filtro**. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Mantenere livelli e pagine in un file importato	Attivare la casella di controllo **Mantieni livelli e pagine**. Se si disattiva la casella di controllo, tutti i livelli vengono uniti in un solo livello. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati di file.
Selezionare le pagine da importare durante l'importazione di documenti TIFF a più pagine	Nella finestra di dialogo **Importa TIFF**, attivare un'opzione dell'area **Selezionare le pagine da importare**. Questa opzione è disponibile solo per il formato di file TIFF.
Aprire solo una parte dell'immagine (Windows 7 e Windows 8)	Nella finestra di dialogo **Carica file parziale**, digitare l'intervallo di fotogrammi da aprire nella casella **Carica fotogrammi**.

Non tutte le opzioni di importazione sono disponibili per tutti i formati di file.

È possibile importare più file contemporaneamente: tenere premuto **Maiusc** e fare clic su file adiacenti in un elenco di file. Per selezionare file non adiacenti, tenere premuto **Ctrl** e fare clic sui file.

Per importare una bitmap come immagine collegata esternamente

1. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Collegamenti e segnalibri**.
2. Nella finestra mobile **Collegamenti e segnalibri**, fare clic sul pulsante **Nuova immagine collegata**.
3. Selezionare l'unità e la cartella in cui è memorizzata l'immagine.
4. Fare clic su **Importa**.
5. Fare clic nell'area di lavoro per posizionare l'immagine.

Operazioni aggiuntive

Aggiornare un'immagine collegata	Fare clic sul pulsante **Aggiorna immagine collegata**.
Interrompere il collegamento a un'immagine collegata esternamente	Fare clic sul pulsante **Interrompi collegamento**.

Per ridefinire una bitmap durante l'importazione

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Scegliere la cartella in cui è contenuta l'immagine.
   Se necessario, è possibile cercare un'immagine utilizzando la casella di ricerca. È possibile eseguire una ricerca in base al nome del file, al titolo, all'oggetto, all'autore, alla parola chiave, al commento, al nome della bitmap, al nome dell'oggetto e così via.
3. Selezionare un formato file dalla casella di riepilogo a fianco della casella **Nome file**.
   Se il formato del file non è noto, scegliere **Tutti i formati di file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic sulla freccia accanto al pulsante **Importa**, quindi su **Ridefinisci e carica**.
6. Nella finestra di dialogo **Ridefinisci immagine**, digitare valori in una delle caselle seguenti:
   - **Larghezza**: specifica la larghezza dell'immagine grafica in un'unità di misura preselezionata o come percentuale della larghezza originale.
   - **Altezza**: specifica l'altezza dell'immagine grafica in un'unità di misura preselezionata o come percentuale dell'altezza originale.
7. Nell'area **Risoluzione**, digitare i valori nelle caselle seguenti:
   - **Orizzontale**: consente di specificare la risoluzione orizzontale dell'immagine grafica in pixel o punti per pollice (dpi)
   - **Verticale**: consente di specificare la risoluzione verticale dell'immagine grafica in pixel o punti per pollice (dpi)
8. Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Mantenere invariato il rapporto fra altezza e larghezza dell'immagine	Attivare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.
Modificare l'unità di misura	Scegliere un tipo di unità dalla casella di riepilogo **Unità**.
Mantenere automaticamente la risoluzione orizzontale e quella verticale su valori identici	Attivare la casella di controllo **Valori uguali**.

Se viene aperta una finestra di dialogo relativa al formato di esportazione, definire le opzioni desiderate. Per informazioni dettagliate sui formati di file, consultare "Formati di file supportati" a pagina 621.

Non tutte le opzioni di importazione sono disponibili per tutti i formati di file.

Per ritagliare una bitmap durante l'importazione

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Scegliere la cartella in cui è contenuta l'immagine.

   Se necessario, è possibile cercare un'immagine utilizzando la casella di ricerca. È possibile eseguire una ricerca in base al nome del file, al titolo, all'oggetto, all'autore, alla parola chiave, al commento, al nome della bitmap, al nome dell'oggetto e così via.
3. Selezionare un formato file dalla casella di riepilogo a fianco della casella **Nome file**.

   Se il formato del file non è noto, scegliere **Tutti i formati di file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic sulla freccia accanto al pulsante **Importa**, quindi su **Ritaglia e carica**.
6. Nella finestra di dialogo **Ritaglia immagine**, digitare valori in una delle caselle seguenti:
   - **Superiore**: definisce l'area da rimuovere dalla parte superiore dell'immagine grafica
   - **Sinistra**: definisce l'area da rimuovere dalla parte sinistra dell'immagine grafica
   - **Larghezza**: definisce la larghezza da conservare dell'immagine grafica.
   - **Altezza**: definisce l'altezza da conservare dell'immagine grafica.
7. Fare clic sulla pagina di disegno.

È inoltre possibile ridimensionare un'immagine trascinando le maniglie di selezione nella finestra di anteprima.

È possibile modificare l'unità di misura scegliendo un tipo di unità dalla casella di riepilogo **Unità** all'interno della finestra di dialogo **Ritaglia immagine**.

Esportazione di file

È possibile utilizzare il comando **File** ▸ **Esporta** per esportare file in una varietà di formati di file bitmap e vettoriali utilizzabili all'interno di altre applicazioni. Ad esempio, è possibile esportare un file nel formato AI (Adobe Illustrator) o JPG. È anche possibile esportare un file ottimizzato per pacchetti software per ufficio, come Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Quando si esporta un file, il file originale rimane aperto nel suo formato esistente all'interno della finestra di disegno.

È possibile utilizzare il comando **File** ▸ **Salva con nome** per salvare i file in vari formati vettoriali. Una volta salvato un file in un altro formato, il file salvato viene visualizzato immediatamente nella finestra di disegno. Si consiglia di salvare prima il file come file CorelDRAW (CDR) perché alcuni formati di file non supportano tutte le caratteristiche presenti in un file CorelDRAW.

Per esportare un file

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Scegliere la cartella in cui salvare il file.
3. Scegliere un formato di file dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare un nome file nella casella di riepilogo **Nome file**.
5. Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Esporta solo questa pagina**: consente di esportare solo la pagina corrente di un file con più pagine
   - **Solo selezione**: salva soltanto gli oggetti selezionati nel disegno attivo
   - **Non mostrare la finestra di dialogo filtro**: disattiva la visualizzazione delle finestre di dialogo che forniscono opzioni di esportazione più avanzate.

   Queste opzioni non sono disponibili per tutti i formati di file.
6. Fare clic su **Esporta**.

   Se viene aperta una finestra di dialogo relativa al formato di esportazione, definire le opzioni desiderate. Per informazioni dettagliate sui formati di file, consultare "Formati di file supportati" a pagina 621.

Operazioni aggiuntive

Comprimere un file al momento dell'esportazione.	Scegliere un formato di compressione nella casella di riepilogo **Tipo compressione**.
Specificare le informazioni riguardanti un file	Immettere un commento nella casella **Note**.

Non tutte le opzioni o i formati di compressione elencati nella finestra di dialogo **Esporta** sono disponibili per tutti i formati file.

Gli oggetti su un livello nascosto vengono visualizzati nel disegno esportato purché la funzione di stampa ed importazione del livello nascosto sia disattivata.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili durante l'esportazione in un formato file bitmap, consultare "Per convertire un elemento di grafica vettoriale in bitmap durante l'esportazione" a pagina 498.

Se si utilizza una versione di prova scaduta, non sarà possibile esportare file.

È possibile specificare i livelli da visualizzare nel file esportato. Per ulteriori informazioni, consultare "Per attivare o disattivare la stampa e l'esportazione di un livello" a pagina 234.

Per esportare un file in Microsoft Office o WordPerfect Office

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta per** ▸ **Office**.

2 Dalla casella di riepilogo **Esporta a**, scegliere uno dei seguenti sistemi operativi:
- **Microsoft Office**: consente di impostare le opzioni per soddisfare i requisiti di output delle applicazioni di Microsoft Office.
- **WordPerfect Office**: consente di ottimizzare l'immagine per Corel WordPerfect Office convertendola in un file WPG (WordPerfect Graphics).

3 Se si sceglie **Microsoft Office**, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Grafica più adatta per**:
- **Compatibilità**: consente di salvare il disegno come bitmap PNG (Portable Network Graphic). Questa opzione consente di conservare l'aspetto del disegno anche durante l'importazione in un'applicazione Office.
- **Modifica**: consente di salvare il disegno nel formato EMF (Extended Metafile Format). Ciò consente di conservare la maggior parte degli elementi modificabili nei disegni vettoriali.

4 Se si sceglie **Microsoft Office** e **Compatibilità**, scegliere una delle seguenti opzioni dalla casella di riepilogo **Ottimizzata per**:
- **Presentazione**: consente di ottimizzare il file per riproduzioni quali presentazioni o documenti online (96 dpi)
- **Stampa desktop**: consente di mantenere una buona qualità dell'immagine per la stampa desktop (150 dpi)
- **Stampa commerciale**: consente di ottimizzare il file per la stampa di alta qualità (300 dpi)

Nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo vengono visualizzate le dimensioni presunte del file.

5 Fare clic su **OK**.

6 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

7 Digitare un nome file nella casella di riepilogo **Nome file**.

8 Fare clic su **Salva**.

Operazioni aggiuntive

Ingrandire o ridurre nella finestra di anteprima	Con lo strumento **Ingrandisci** o **Riduci** , fare clic nella finestra di anteprima.
Eseguire una panoramica per visualizzare un'altra area del disegno	Con lo strumento **Panoramica** , trascinare nella finestra di anteprima finché non diventa visibile l'area da visualizzare.

Ad esempio, le opzioni **Grafica più adatta per** e **Ottimizzata per** sono disponibili solo se vengono selezionate le opzioni **Microsoft Office** e **Compatibilità**.

Quando vengono esportati in formato Microsoft Office o CorelWordPerfect Office, i livelli dei disegni vengono uniti.

Per salvare un file in un altro formato

1. Fare clic su **File** ▸ **Salva con nome**.
2. Scegliere la cartella in cui salvare il file.
3. Scegliere un formato di file dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare un nome file nella casella di riepilogo **Nome file**.
5. Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Solo selezione**: salva soltanto gli oggetti selezionati nel disegno attivo
   - **Salva con progetto VBA incorporato**: consente di salvare le macro create nell'editor VBA insieme al file.

   Queste opzioni non sono disponibili per tutti i formati di file.
6. Fare clic su **Salva**.

Operazioni aggiuntive

Specificare le informazioni riguardanti un file	Immettere un commento nella casella **Aggiungi commenti**.
Aggiungere parole chiave	Immettere le parole chiave desiderate nella casella **Aggiungi tag**.

Esportazione in PDF

PDF è un formato di file concepito per conservare i caratteri, le immagini, la grafica e la formattazione del file creato nell'applicazione originale.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Esportazione di documenti come file PDF" (pagina 605)
- "Aggiunta di collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature nei file PDF" (pagina 608)
- "Riduzione delle dimensioni dei file PDF" (pagina 608)
- "Uso del testo e dei caratteri nei file PDF" (pagina 609)
- "Definizione del formato di codifica per i file PDF" (pagina 611)
- "Specifica di un'opzione di visualizzazione per i file EPS" (pagina 611)
- "Impostazione delle opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF" (pagina 612)
- "Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF" (pagina 613)
- "Ottimizzazione dei file PDF" (pagina 614)
- "Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari per i file PDF" (pagina 615)
- "Preparazione dei file PDF per un fornitore di stampa" (pagina 616)

Esportazione di documenti come file PDF

È possibile esportare un documento come file PDF. I file PDF possono essere visualizzati, condivisi e stampati su qualsiasi piattaforma a condizione che sul computer sia installato Adobe Acrobat, Adobe Reader o un lettore PDF compatibile. È anche possibile caricare un file PDF su una intranet o sul Web. È possibile esportare una selezione oppure un file PDF intero.

All'esportazione di un documento come file PDF, è possibile scegliere tra diversi stili PDF preimpostati che applicano impostazioni specifiche. Ad esempio, scegliendo lo stile predefinito **Web**, la risoluzione delle immagini del file PDF viene ottimizzata per il Web.

È possibile creare uno stile PDF nuovo oppure modificare gli stili preimpostati. Le impostazioni di protezione dei file PDF non vengono salvate insieme agli stili PDF. Per informazioni relative alle opzioni di protezione dei file PDF, consultare "Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF" a pagina 613.

I simboli utilizzati all'interno di un documento vengono supportati nel file PDF. Per ulteriori informazioni sui simboli, consultare "Operazioni con i simboli" a pagina 237.

Per esportare un documento come file PDF

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.

Per salvare un file PDF è anche possibile fare clic sul pulsante **Pubblica su PDF** nella barra degli strumenti **Standard**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

4 Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Preimpostazione PDF**:

- **Archiviazione (CMYK)**: consente di creare un file PDF/A-1b adatto per scopi di archiviazione. Rispetto ai file PDF tradizionali, i file PDF/A-1b sono più adatti per la memorizzazione a lungo termine dei documenti, perché sono più completi e più indipendenti dai dispositivi. I file PDF/A-1b includono caratteri incorporati, colori indipendenti dal dispositivo e una descrizione come metadati XMP. Questo stile PDF mantiene le tinte piatte e i colori Lab inclusi nel documento originale, ma converte tutti gli altri colori, come i colori in scala di grigio o RGB, nella modalità colore CMYK. Questo stile incorpora, inoltre, un profilo colore che specifica come devono essere interpretati i colori CMYK sul dispositivo di rendering.
- **Archiviazione (RGB)**: come per lo stile precedente, consente di creare un file PDF/A-1b che mantiene le tinte piatte e i colori Lab. Tutti gli altri colori vengono convertiti nella modalità colore RGB.
- **Impostazioni prova attuale**: applica il profilo colore di prova al PDF
- **Distribuzione documento**: consente di creare un file PDF che può essere stampato su una stampante laser o desktop ed è ideale per la distribuzione generale di documenti. Questo stile attiva la compressione delle immagini bitmap JPEG e può includere segnalibri e collegamenti ipertestuali.
- **Modifica**: consente di creare un file PDF di alta qualità destinato all'invio su una stampante o fotocopiatrice digitale. Questo stile attiva la compressione LZW, incorpora i caratteri e include collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature. Visualizza il file PDF con tutti i caratteri, tutte le immagini a risoluzione piena e i collegamenti ipertestuali, per consentire la modifica del file in un momento successivo.
- **PDF/X-1a**: attiva la compressione delle immagini bitmap ZIP, converte tutti gli oggetti nello spazio colore di destinazione CMYK
- **PDF/X-3**: si tratta di una sottocategoria dello stile PDF/X-1a. Consente l'uso di dati CMYK e non (quali Lab e Scala di grigi) nel file PDF.
- **Prestampa**: : consente di attivare la compressione delle immagini bitmap ZIP, incorporare i caratteri e mantenere le opzioni delle tinte piatte, particolarmente adatto per una stampa di qualità high-end. Prima di preparare un file PDF per la stampa, è sempre meglio consultare il fornitore di servizi di stampa per conoscere le impostazioni consigliate.
- **Web**: consente di creare un file PDF destinato alla visualizzazione online, ad esempio un file PDF che deve essere distribuito tramite e-mail o pubblicato sul Web. Questo stile abilita la compressione delle immagini bitmap JPEG, comprime il testo e include collegamenti ipertestuali.

5 Fare clic su **Impostazioni**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.

6 Nell'area **Gamma di esportazione**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Documento corrente**: consente di esportare il documento corrente
- **Documenti**: consente di esportare i documenti specificati
- **Selezione**: consente di esportare gli oggetti selezionati
- **Pagina corrente**: consente di esportare la pagina attiva
- **Pagine**: esporta le pagine specificate

7 Nell'area **Dimensioni pagina**, scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Come definito in CorelDRAW**: consente di applicare le dimensioni della pagina definite nel documento
- **Impostata dagli oggetti selezionati**: le dimensioni della pagina vengono determinate dalle dimensioni degli oggetti della pagina

8 Fare clic su **OK**.

9 Fare clic su **Salva**.

Se si desidera creare un file PDF per scopi di archiviazione conformi agli standard PDF/A-1b, la funzione di incorporamento deve essere attiva per tutti i caratteri del documento. Per verificare se sono presenti caratteri che non possono essere incorporati, visualizzare il riepilogo Preliminari del file PDF. Per ulteriori informazioni sulla visualizzazione dei riepiloghi, consultare "Per visualizzare il riepilogo Preliminari di un file PDF" a pagina 615. È possibile sostituire i caratteri che non possono essere incorporati oppure

convertire tutto il testo in curve selezionando la casella di controllo **Esporta tutto il testo come curve** nella pagina **Oggetti** della finestra di dialogo **Pubblica su PDF - Impostazioni**.

Per verificare se un carattere può essere incorporato, è possibile visualizzare le informazioni sulla licenza e i limiti relativi all'incorporamento utilizzando uno strumento gratuito, per esempio lo strumento per le estensioni delle proprietà del carattere, disponibile sul sito Web di Microsoft.

Per esportare più documenti come file PDF

1. Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Nella scheda **Generali**, attivare l'opzione **Documenti** dall'area **Gamma di esportazione**.
6. Attivare la casella di controllo per ciascun documento che si desidera salvare.
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

Per creare una preimpostazione PDF

1. Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
5. Specificare le impostazioni nella finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
6. Fare clic sulla scheda **Generali**.
7. Fare clic sul pulsante **Aggiungi preimpostazione PDF** accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazione PDF**.
8. Digitare un nome per lo stile nella casella **Salva preimpostazione PDF come**.
9. Fare clic su **OK**.
10. Fare clic su **Salva**.

Per eliminare uno stile PDF, selezionare lo stile e fare clic sul pulsante **Elimina preimpostazione PDF** accanto alla casella di riepilogo **Preimpostazione PDF** .

Per modificare una preimpostazione PDF

1. Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
5. Specificare le impostazioni nella finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
6. Fare clic sulla scheda **Generali**.
7. Fare clic sul pulsante **Aggiungi preimpostazione PDF** accanto alla casella di riepilogo **PDF**.
8. Scegliere lo stile che si desidera modificare dalla casella di riepilogo **Salva preimpostazione PDF come**.
9. Fare clic su **OK**.
10. Fare clic su **Salva**.

Se si salvano le modifiche apportate alle impostazioni di stile predefinite, le impostazioni originali verranno sovrascritte. Per evitare questa eventualità, salvare con un nuovo nome le modifiche apportate allo stile preimpostato.

Aggiunta di collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature nei file PDF

Nei documenti PDF è possibile includere collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature. I collegamenti ipertestuali sono utili per aggiungere collegamenti ad altre pagine o a URL Internet. I segnalibri permettono di collegare aree specifiche del file PDF. Quando si apre il file PDF per la prima volta in Adobe Acrobat o Acrobat Reader è possibile specificare se visualizzare i segnalibri o le miniature.

Per informazioni sull'assegnazione di collegamenti ipertestuali e segnalibri, consultare "Aggiunta di segnalibri e collegamenti ipertestuali ai documenti" a pagina 590.

Per includere collegamenti ipertestuali, segnalibri e miniature in un file PDF

1. Fare clic su **File ▸ Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Documento**.
6. Nell'area **Segnalibri**, attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Includi collegamenti ipertestuali**
   - **Genera segnalibri**
   - **Genera miniature**

   Se si desidera visualizzare i segnalibri o le miniature all'avvio, attivare il pulsante **Segnalibri** o **Miniature** nell'area **All'avvio, visualizza**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

Riduzione delle dimensioni dei file PDF

È possibile comprimere immagini bitmap, testo e illustrazioni al tratto per ridurre le dimensioni di un file PDF. Le opzioni per la compressione delle immagini bitmap includono JPEG, LZW e ZIP. Le immagini bitmap che usano la compressione JPEG hanno una gamma qualitativa modificabile compresa fra 2 (alta, minore compressione) e 255 (bassa, maggiore compressione). All'aumento della qualità corrisponde un incremento delle dimensioni del file.

È inoltre possibile ridurre le dimensioni di un file PDF riducendo la risoluzione delle immagini a colori, in scala di grigi o monocromatiche.

Per impostare la compressione di una bitmap in un file PDF

1. Fare clic su **File ▸ Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Oggetti**.
6. Scegliere una delle seguenti voci dalla casella di riepilogo **Tipo di compressione**:
   - **Nessuno**
   - **LZW**

- JPEG
- ZIP
- JP2

7 Fare clic su **OK**.

8 Fare clic su **Salva**.

L'opzione **JP2** (JPEG 2000) è disponibile solo per Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 e Adobe Acrobat 9.0

Se si sceglie la compressione JPEG, è possibile specificare la qualità della compressione spostando il dispositivo di scorrimento **Qualità JPEG**.

Per comprimere testo e illustrazioni al tratto in un file PDF

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.

5 Fare clic sulla scheda **Oggetti**.

6 Attivare la casella di controllo **Comprimi testo e illustrazioni al tratto**.

7 Fare clic su **OK**.

8 Fare clic su **Salva**.

Per ridurre la risoluzione delle immagini bitmap di un file PDF

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.

5 Fare clic sulla scheda **Oggetti**.

6 Attivare una delle caselle di controllo seguenti e immettere un valore nella casella corrispondente:
- **Colore**
- **Scala di grigi**
- **Monocromatico**

7 Fare clic su **OK**.

8 Fare clic su **Salva**.

La riduzione della risoluzione di immagini bitmap a colori, in scala di grigi o monocromatiche avverrà solo se la loro risoluzione è maggiore del valore selezionato nella sezione **Riduci risoluzione in bitmap**.

Uso del testo e dei caratteri nei file PDF

È possibile determinare l'output del testo nel file PDF mediante l'impostazione delle opzioni relative al testo e ai caratteri.

È possibile incorporare i caratteri in un file PDF. il che aumenta le dimensioni dei file, ma migliora la portabilità del file PDF, in quanto i caratteri non dovranno risiedere in altri sistemi. I caratteri base 14 incorporati vengono aggiunti al file PDF; in tal modo si elimina l'eventualità di variazioni dei caratteri nei diversi sistemi. I caratteri base 14 PostScript sono presenti su tutti i dispositivi PostScript.

È inoltre possibile convertire i caratteri TrueType in Type 1; questo può determinare un aumento delle dimensioni del file se contiene molti caratteri. Se si utilizza solo un numero ridotto di caratteri, quando si esegue la conversione è possibile ridurre le dimensioni del file mediante la creazione di un sottogruppo di caratteri Type 1 (ad esempio, i caratteri inglesi da A a E). È anche possibile includere una percentuale di caratteri usati. Per esempio, si può scegliere di creare un sottogruppo che includa il 50% dei caratteri. Se il numero dei caratteri usati nel documento supera il 50%, viene incorporato l'intero carattere. Se il numero dei caratteri usati nel documento è inferiore al 50%, solo la percentuale di caratteri usata sarà incorporata.

È inoltre possibile eliminare le variazioni dei caratteri su computer diversi mediante l'esportazione del testo come curve. Ad esempio, se si utilizzano caratteri di testo insoliti, è possibile esportare il testo come curve. L'esportazione del testo come curve aumenta la complessità del file e, potenzialmente, le sue dimensioni. Per la pubblicazione di documenti generici, si consiglia di includere i caratteri nel documento anziché convertire il testo in curve.

Per incorporare i caratteri in un file PDF

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Oggetti**.
6. Attivare la casella di controllo **Incorpora i caratteri nel documento**.
   Per installare i caratteri di base nel file PDF, attivare la casella di controllo **Incorpora i caratteri base 14**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

L'attivazione della casella di controllo **Incorpora i caratteri base 14** aumenta le dimensioni del file e non è quindi consigliata per la pubblicazione sul Web.

Per convertire caratteri TrueType in caratteri Type 1

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Oggetti**.
6. Attivare la casella di controllo **Converti True Type in Type 1**.
   Se si desidera ridurre le dimensioni del file, è possibile creare un sottogruppo di caratteri Type 1 attivando la casella di controllo **Crea sottogruppo caratteri** e digitando un valore percentuale dei caratteri utilizzati nella casella **Sotto % dell'insieme di caratteri**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

Se si crea un sottogruppo di caratteri, alcuni caratteri potrebbero non essere presenti nel file quando si modifica il file PDF in Adobe Acrobat.

Per esportare il testo come curve

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Oggetti**.
6. Attivare la casella di controllo **Esporta tutto il testo come curve**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

Definizione del formato di codifica per i file PDF

ASCII e binario sono formati di codifica per i documenti. Quando si pubblica un file in PDF, è possibile scegliere se esportare file ASCII o binari. Il formato ASCII crea file pienamente compatibili con ogni tipo di sistema. Il formato binario crea file di dimensioni inferiori, che però non sono supportati da alcune piattaforme.

Per specificare un formato di codifica per un file PDF

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Documento**.
6. Attivare una delle opzioni seguenti:
   - **ASCII 85**
   - **Binario**
7. Fare clic su **OK**.
8. Fare clic su **Salva**.

Specifica di un'opzione di visualizzazione per i file EPS

I file EPS sono file PostScript incorporati in un documento. È possibile scegliere le modalità di visualizzazione dei file Encapsulated PostScript (EPS) nei documenti PDF. L'opzione **PostScript** consente di includere immagini ad alta risoluzione nel documento PDF, ma non di visualizzarle in Adobe Acrobat. L'opzione **Anteprima** consente di includere immagini ad alta risoluzione nel file PDF e di visualizzare una rappresentazione delle stesse a bassa risoluzione in Adobe Acrobat.

Per definire un'opzione di visualizzazione per i file EPS

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Oggetti**.

6 Scegliere una delle seguenti voci dalla casella di riepilogo **File EPS**:
   - **PostScript**: consente di includere immagini ad alta risoluzione nel documento PDF, ma non di visualizzarle
   - **Anteprima**: consente di includere immagini ad alta risoluzione nel file PDF e di visualizzare una rappresentazione bitmap delle stesse a bassa risoluzione
7 Fare clic su **OK**.
8 Fare clic su **Salva**.

Impostazione delle opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF

È possibile impostare le opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file in formato PDF. È inoltre possibile scegliere un profilo colore o lasciare gli oggetti nello spazio colore originale. È possibile applicare anche il profilo colore con il PDF.

Se il file contiene tinte piatte, è possibile scegliere di mantenerle o di convertirle in quadricromia in modo che il file produca quattro lastre per la stampa dei colori CMYK.

Se si desidera esportare in PDF per realizzare una prova video del documento, è possibile applicare le impostazioni della prova colore del documento. Inoltre, è possibile scegliere altre opzioni di prova video come la conservazione delle sovrastampe del documento e il nero in sovrastampa.

Per impostare le opzioni di gestione del colore per l'esportazione di file PDF

1 Fare clic su **File ▶ Pubblica su PDF**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4 Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5 Fare clic sulla scheda **Colore**.
6 Nell'area **Gestione colore**, attivare l'opzione **Usa impostazioni colore documento**.
7 Scegliere un'opzione relativa al profilo colore dalla casella di riepilogo **Output colori come**:
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Scala di grigi**
   - **Nativo**
8 Fare clic su **OK**.
9 Fare clic su **Salva**.

Operazioni aggiuntive

Applicare profilo colore di prova al PDF	Nell'area **Gestione colore**, attivare l'opzione **Usa impostazioni prova colore**.
Convertire tutte le tinte piatte applicate nel documento al profilo colore scelto	Attivare la casella di controllo **Converti tinte piatte in**.
Applicare profilo colore nel PDF	Attivare la casella di controllo **Applica profilo colore**.
Simulare come vengono visualizzate le sovrastampe, utili per la prova video del documento	Fare clic sulla scheda **Altri controlli colore** e attivare la casella di controllo **Conserva sovrastampe documento**.
Attivare la sovrastampa di nero	Nell'area **Altri controlli colore**, attivare la casella di controllo **Nero sempre in sovrastampa**.

Se si sceglie l'opzione **Nativo** dalla casella di riepilogo **Output colori come**, vengono visualizzati, oppure applicati, al massimo tre spazi colore nel file PDF.

Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF

È possibile impostare le opzioni di protezione per proteggere i file PDF creati. Tali opzioni consentono di controllare se, e in quale misura, un file PDF può essere accessibile, nonché modificato e riprodotto durante la visualizzazione in Adobe Reader.

Il livello di protezione disponibile viene determinato anche dalla versione di Adobe Reader utilizzata per creare il file PDF. I livelli di crittografia forniti da Adobe Reader sono aumentati nel tempo. Ad esempio, se si salva nella versione 6 di Adobe Reader, o in versioni precedenti, si ha una codifica standard, la versione 8 ha una codifica a 128 bit e la versione 9 ha una codifica a 256 bit. Per ulteriori informazioni sulla scelta di una versione, consultare "Ottimizzazione dei file PDF" a pagina 614.

Le opzioni di protezione sono controllate mediante due password: la password di autorizzazione e la password di apertura.

La password di autorizzazione è la password principale che consente di controllare se un file può essere stampato, modificato o copiato. Ad esempio, in qualità di proprietario del file, è possibile proteggere l'integrità del contenuto selezionando impostazioni di autorizzazione che ne impediscono la modifica.

È inoltre possibile impostare una password di apertura che consente di controllare chi può accedere al file. Ad esempio, se il file contiene informazioni riservate e si desidera limitare il numero di utenti che le possono visualizzare, è possibile impostare una password di apertura. Si consiglia di non impostare una password di apertura senza aver impostato una password di autorizzazione, in quanto gli utenti avrebbero accesso illimitato al file PDF, compresa la facoltà di impostare una nuova password.

Le opzioni di protezione vengono applicate quando si salva il file PDF. Tali impostazioni possono essere visualizzate quando si apre un file PDF in Adobe Acrobat.

Per aprire e modificare un file PDF protetto, è necessario immettere la password di autorizzazione (o la password di apertura nel caso in cui la password di autorizzazione non sia impostata). Per informazioni relative all'apertura e all'importazione di file PDF, consultare "Adobe Portable Document Format (PDF)" a pagina 644.

Per impostare le autorizzazioni per i file PDF

1. Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Sicurezza**.
6. Attivare la casella di controllo **Password autorizzazione**.
7. Digitare una password nella casella **Password**.
8. Digitare nuovamente la password nella casella **Conferma password autorizzazione**.
9. Nella casella **Autorizzazioni stampa**, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Nessuno**: consente di visualizzare il file PDF sullo schermo, ma non è possibile stamparlo.
   - **Bassa risoluzione**: consente di stampare una versione del file PDF a bassa risoluzione. Questa opzione è disponibile per i file PDF compatibili con Adobe Acrobat 5 o successive.
   - **Alta risoluzione**: consente di stampare una versione del file PDF ad alta risoluzione
10. Nella casella **Autorizzazioni modifica**, scegliere una delle seguenti opzioni:
    - **Nessuno**: impedisce che vengano apportate modifiche al file PDF
    - **Inserisci, elimina e ruota pagine**: consente agli utenti di inserire, eliminare e ruotare le pagine durante la modifica del file PDF. Questa opzione è disponibile per i file PDF compatibili con Adobe Acrobat 5 o successive.

- **Ad eccezione delle pagine estratte**: consente di modificare il file PDF ma impedisce che la rimozione delle pagine.

Se si desidera consentire la copia del contenuto dal file PDF in altri documenti, attivare la casella di controllo **Consente la copia di testo, immagini e altri contenuti**.

11 Fare clic su **OK**.

12 Fare clic su **Salva**.

La password di autorizzazione è la password principale del documento e può essere utilizzata dal proprietario del file per impostare le autorizzazioni o per aprire il file se è impostata una password di apertura.

Alcune opzioni di compatibilità PDF, come **PDF/X-3** e **PDF/A-1b**, non consentono di impostare le autorizzazioni per il file PDF. Se si seleziona una di queste opzioni di compatibilità, tutti i controlli della scheda **Sicurezza** vengono disattivati. Per modificare la modalità, consultare "Per selezionare un'opzione di compatibilità" a pagina 614.

Per impostare una password utente per un file PDF

1 Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.

5 Fare clic sulla scheda **Sicurezza**.

6 Attivare la casella di controllo **Password apertura**.

7 Digitare una password nella casella **Password**.

8 Digitare nuovamente la password nella casella **Conferma password apertura**.

9 Fare clic su **OK**.

10 Fare clic su **Salva**.

Se si imposta una password di apertura, si consiglia di impostare anche una password di autorizzazione.

Ottimizzazione dei file PDF

È possibile ottimizzare i file PDF per diverse versioni di Adobe Acrobat o Acrobat Reader selezionando un'opzione di compatibilità che corrisponde al tipo di visualizzatore utilizzato dai destinatari del file PDF. In CorelDRAW, è possibile selezionare una delle seguenti opzioni di compatibilità: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 o PDF/A-1b.I controlli disponibili possono variare in base all'opzione di compatibilità selezionata. Se si sta pubblicando un file PDF per la distribuzione su larga scala, è meglio scegliere un'opzione di compatibilità meno recente, come Acrobat 8.0 o 9.0, per garantire la visualizzazione del file con le versioni meno recenti di Acrobat. Tuttavia, se la protezione è un fattore critico, è possibile scegliere una versione successiva con livelli di crittografia maggiori. Per ulteriori informazioni, consultare "Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF" a pagina 613.

È possibile ottimizzare la visualizzazione di un documento PDF sul Web per velocizzare il tempo di caricamento del PDF.

Se sono stati aggiunti riempimenti complessi al documento, è possibile scegliere di convertirli in bitmap, processo noto come rasterizzazione. In questo modo le dimensioni del file PDF potrebbero aumentare ma si garantisce che i riempimenti complessi vengano visualizzati correttamente.

Per selezionare un'opzione di compatibilità

1 Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5 Fare clic sulla scheda **Generali**.
6 Scegliere un'opzione di compatibilità nella casella di riepilogo **Compatibilità**.

Se si desidera mantenere i livelli e le relative proprietà nel file PDF pubblicato, è necessario selezionare l'opzione Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 o Acrobat 9.0. I livelli principali non verranno mantenuti.

Se si desidera mantenere le trasparenze nel file PDF pubblicato, è necessario selezionare l'opzione Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 o Acrobat 9.0.

Per ottimizzare un file PDF per la visualizzazione sul Web

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5 Fare clic sulla scheda **Documento**.
6 Attivare la casella di controllo **Ottimizza per visualizzazione rapida sul Web**.

Per convertire i riempimenti complessi in bitmap

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5 Fare clic sulla scheda **Oggetti**.
6 Attivare la casella di controllo **Rendi riempimenti complessi come bitmap**.

Visualizzazione dei riepiloghi Preliminari per i file PDF

Prima di salvare un documento come file PDF è possibile usare la funzione relativa ai preliminari per individuare potenziali problemi. La funzione Preliminari esegue un controllo e visualizza una sintesi degli errori, dei potenziali problemi e dei suggerimenti per la loro risoluzione. La funzione Preliminari controlla per impostazione predefinita tutti i problemi relativi al PDF, ma è possibile disattivare i problemi che non si desidera analizzare.

Per visualizzare il riepilogo Preliminari di un file PDF

1 Fare clic su **File** ▶ **Pubblica su PDF**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4 Fare clic su **Impostazioni**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5 Fare clic sulla scheda **Preliminari**.

È possibile limitare i problemi da controllare durante la funzione Preliminari facendo clic sulla scheda **Nessun problema**, facendo clic su **Impostazioni** e, nella finestra di dialogo **Impostazioni preliminari**, disattivando le caselle di controllo accanto alle voci da ignorare.

È possibile salvare le impostazioni facendo clic sulla scheda **Nessun problema**, facendo clic su **Impostazioni** e, nella finestra di dialogo **Impostazioni preliminari**, facendo clic sul pulsante **Aggiungi impostazioni preliminari** e digitando un nome nella casella **Salva stile preliminari come**.

Preparazione dei file PDF per un fornitore di stampa

L'interfaccia OPI (Open Prepress Interface) consente di utilizzare immagini a bassa risoluzione come segnaposto per le immagini ad alta risoluzione che appaiono nel lavoro definitivo. Quando il fornitore di servizi di stampa riceve il file, il server OPI sostituisce le immagini a bassa risoluzione con immagini ad alta risoluzione.

Gli indicatori di stampa forniscono informazioni al fornitore di stampa sulle modalità di stampa del lavoro. È possibile specificare gli indicatori di stampa da includere nella pagina. Sono disponibili i seguenti indicatori di stampa:

- **Indicatori di taglio**: indicano le dimensioni della carta e appaiono negli angoli della pagina. È possibile aggiungere gli indicatori di taglio da utilizzare come guide per tagliare la carta. Se si stampano più pagine per foglio (ad esempio, due righe per due colonne), è inoltre possibile aggiungere gli indicatori di taglio sul bordo esterno della pagina in modo che vengano rimossi dopo il processo di taglio oppure si può scegliere di aggiungere gli indicatori di taglio attorno ad ogni riga e colonna. La sbordatura determina di quanto un'immagine può estendersi oltre gli indicatori di taglio. La sbordatura richiede che la carta usata per la stampa sia di formato maggiore della carta finale e che l'area dell'immagine si estenda oltre il bordo del formato della carta finale.
- **Crocini di registro**: sono necessari per allineare la pellicola, le bozze o le lastre di stampa su una macchina tipografica a colori. I crocini di registro vengono stampati su ciascun foglio della separazione dei colori.
- **Scala del densitometro**: consiste in una serie di riquadri grigi che vanno dal chiaro allo scuro. Questi riquadri servono per verificare la densità delle immagini mezzetinte. È possibile posizionare la scala del densitometro in un punto qualsiasi della pagina. È inoltre possibile personalizzare i livelli di grigio che appaiono in ognuno dei sette quadrati della scala del densitometro.
- **Informazioni sul file**: possono essere stampate e comprendono il nome del profilo colore utilizzato, la data e l'ora in cui è stata creata l'immagine, nonché il numero di pagina.

Per mantenere i collegamenti OPI in un file PDF

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Prestampa**.
6. Attivare la casella di controllo **Mantieni collegamenti OPI**.

Se non si è sicuri che il file PDF sia destinato ad un server OPI, è preferibile evitare di usare i collegamenti OPI.

Per includere gli indicatori di stampa in un file PDF

1. Fare clic su **File** ▸ **Pubblica su PDF**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
4. Fare clic su **Impostazioni**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni PDF**.
5. Fare clic sulla scheda **Preliminari**.
6. Attivare una delle caselle di controllo seguenti:
   - **Indicatori di taglio**

- Informazioni sul file
- Crocini di registro
- Scale del densitometro

Se si desidera includere un limite di sbordatura, attivare la casella di controllo **Limite sbordatura** e digitare un valore per il limite di sbordatura nella casella corrispondente.

Solitamente è sufficiente un limite di sbordatura compreso tra 0,125 e 0,25 pollici. Gli oggetti che si estendono oltre tale limite occupano inutilmente spazio e possono causare problemi durante la stampa di più pagine con sbordature su un unico foglio.

Operazioni con le applicazioni di produttività per ufficio

CorelDRAW offre un elevato livello di compatibilità con le applicazioni di produttività per ufficio, quali Microsoft Word e WordPerfect Office. È possibile importare ed esportare file tra diverse applicazioni, nonché copiare o inserire oggetti di CorelDRAW nei documenti di tali applicazioni.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Importazione di file da applicazioni di produttività per ufficio" (pagina 619)
- "Esportazione di file in applicazioni di produttività per ufficio" (pagina 619)
- "Aggiunta di oggetti ai documenti" (pagina 619)

Importazione di file da applicazioni di produttività per ufficio

CorelDRAW consente di importare file creati in altre applicazioni. Ad esempio, è possibile importare un file da un'applicazione Microsoft Office o WordPerfect Office. Per ulteriori informazioni sull'importazione di file, consultare "WordPerfect Document (WPD) " a pagina 656 e "Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)" a pagina 629.

Esportazione di file in applicazioni di produttività per ufficio

È possibile esportare un file per renderlo utilizzabile con pacchetti software per ufficio, come Microsoft Word o WordPerfect. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file da CorelDRAW, consultare "Per esportare un file in Microsoft Office o WordPerfect Office" a pagina 603.

Aggiunta di oggetti ai documenti

CorelDRAW consente di copiare oggetti e di incollarli in un disegno. È anche possibile copiare un oggetto e posizionarlo in un documento creato con un'applicazione di produttività per ufficio, ad esempio con Microsoft Word o con WordPerfect. Per ulteriori informazioni sulla copia di oggetti, consultare "Copia, duplicazione ed eliminazione di oggetti" a pagina 185.È possibile inserire un oggetto in un documento di CorelDRAW o in un documento creato con un'applicazione di produttività per ufficio, come Microsoft Word o WordPerfect. Per ulteriori informazioni sull'inserimento di oggetti in CorelDRAW, consultare "Individuazione e gestione del contenuto" a pagina 75. Per ulteriori informazioni sull'inserimento di oggetti nei documenti creati con applicazioni di produttività per ufficio, consultare "Inserimento di oggetti collegati o incorporati " a pagina 245oppure la Guida dell'applicazione di produttività per ufficio.

Formati di file supportati

Il formato di file prescelto definisce il modo in cui un'applicazione archivia le informazioni in un file. Se si desidera utilizzare un file creato in un'applicazione diversa da quella che si sta utilizzando, è necessario importarlo. Al contrario, se si crea un file in un'applicazione e poi si intende usarlo in un'altra, occorre esportarlo in un formato di file differente.

Quando si attribuisce un nome a un file, l'applicazione aggiunge automaticamente un'estensione costituita in genere da tre caratteri (per esempio **.cdr**, **.bmp**, **.tif** e **.eps**). Questa estensione del nome del file permette agli utenti e al computer di distinguere i vari tipi e formati di file.

Nell'elenco seguente vengono presentati tutti i formati di file utilizzati in questa applicazione (attenzione: non tutti i filtri dei formati di file sono installati per impostazione predefinita). Se non è possibile esportare o importare un file in uno dei formati presenti nell'elenco, è necessario aggiornare l'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7. Per ulteriori informazioni, consultare "Per modificare o riparare un'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7" a pagina 6.

- "Adobe Illustrator (AI)" (pagina 622)
- "Adobe Type 1 Font (PFB)" (pagina 624)
- "Windows Bitmap (BMP)" (pagina 625)
- "OS/2 Bitmap (BMP)" (pagina 626)
- "Computer Graphics Metafile (CGM)" (pagina 626)
- "CorelDRAW (CDR)" (pagina 627)
- "Corel Presentation Exchange (CMX)" (pagina 628)
- "Corel PHOTO-PAINT (CPT)" (pagina 628)
- "Corel Symbol Library (CSL)" (pagina 629)
- "Cursor Resource (CUR)" (pagina 629)
- "Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)" (pagina 629)
- "Microsoft Publisher (PUB)" (pagina 631)
- "Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)" (pagina 631)
- "AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)" (pagina 632)
- "Encapsulated PostScript (EPS)" (pagina 634)
- "PostScript (PS o PRN)" (pagina 638)
- "GIF" (pagina 639)
- "JPEG (JPG)" (pagina 639)
- "JPEG 2000 (JP2)" (pagina 640)
- "Kodak Photo CD Image (PCD)" (pagina 641)
- "PICT (PCT)" (pagina 642)
- "PaintBrush (PCX)" (pagina 643)

- "Adobe Portable Document Format (PDF)" (pagina 644)
- "File HPGL Plotter(PLT)" (pagina 645)
- "Portable Network Graphics (PNG)" (pagina 647)
- "Adobe Photoshop (PSD)" (pagina 647)
- "Corel Painter (RIF)" (pagina 648)
- "Scalable Vector Graphics (SVG)" (pagina 649)
- "Adobe Flash (SWF)" (pagina 652)
- "TARGA (TGA)" (pagina 653)
- "TIFF" (pagina 654)
- "Corel Paint Shop Pro (PSP)" (pagina 654)
- "TrueType Font (TTF)" (pagina 655)
- "Visio (VSD)" (pagina 655)
- "WordPerfect Document (WPD)" (pagina 656)
- "WordPerfect Graphic (WPG)" (pagina 656)
- "Formati di file fotocamera RAW" (pagina 657)
- "Wavelet Compressed Bitmap (WI)" (pagina 657)
- "Windows Metafile Format (WMF)" (pagina 657)
- "Altri formati di file" (pagina 658)
- "Formati consigliati per l'importazione di immagini" (pagina 659)
- "Formati consigliati per l'esportazione di grafica" (pagina 659)
- "Note generali sull'importazione dei file di testo" (pagina 660)

Adobe Illustrator (AI)

Il formato di file Adobe Illustrator (AI) è stato sviluppato da Adobe Systems, Incorporated per le piattaforme Windows e Macintosh. Si tratta di un formato principalmente vettoriale sebbene le versioni successive supportino anche informazioni bitmap.

È possibile importare file AI per l'utilizzo in CorelDRAW o esportare file CorelDRAW nel formato di file AI. Prima di esportare un documento come file AI è possibile usare la funzione Preliminari per individuare potenziali problemi. La funzione Preliminari esegue un controllo e visualizza una sintesi degli errori, dei potenziali problemi e dei suggerimenti per la loro risoluzione. La funzione Preliminari controlla per impostazione predefinita tutti i problemi relativi al formato AI, ma è possibile disattivare i problemi che non si desidera analizzare.

Per importare un file Adobe Illustrator

1. Fare clic su **File ▸ Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Fare clic sul nome del file.
4. Fare clic su **Importa**.
5. Fare clic nella pagina di disegno dove importare il file.

Per esportare un file Adobe Illustrator

1. Fare clic su **File ▸ Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **AI - Adobe Illustrator** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Scegliere un formato di file Adobe Illustrator dalla casella di riepilogo **Compatibilità**.
7. Nell'area **Gamma di esportazione**, attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Documento corrente**: consente di esportare il disegno attivo.

- **Pagina corrente**: consente di esportare la pagina attiva
- **Selezione**: consente di esportare gli oggetti selezionati
- **Pagine**: esporta le pagine specificate (questa opzione è disponibile solo per CS 4 e versioni successive)

8 Nell'area **Esporta testo come**, attivare una delle opzioni seguenti:
- **Curva**: consente di esportare il testo come curve.
- **Testo**: consente di esportare il testo come caratteri modificabili.

Operazioni aggiuntive

Convertire aree trasparenti in bitmap	Nell'area **Trasparenza**, attivare l'opzione **Mantenere l'aspetto e convertire le aree trasparenti in bitmap** (questa opzione è disponibile solo per la versione 8 e le versioni precedenti).
Eliminare le aree trasparenti e mantenere le curve e il testo	Nell'area **Trasparenza**, attivare l'opzione **Mantenere le curve e il testo rimuovendo gli effetti trasparenti** (questa opzione è disponibile solo per la versione 8 e le versioni precedenti).
Convertire un contorno in un oggetto per creare un oggetto chiuso non riempito con la forma del contorno	Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Converti contorni in oggetti**.
Convertire contorni complessi in curve	Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Simula curve con riempimenti complessi**.
Convertire le tinte piatte in quadricromia	Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Converti tinte piatte in CMYK**.
Incorporare il profilo colore	Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Applica profili colore**.
Generare un'anteprima del documento nella finestra di dialogo aperta del file Adobe Illustrator	Nell'area **Opzioni**, attivare la casella di controllo **Includi immagini anteprima**.

Se si attiva la casella di controllo **Simula curve con riempimenti complessi**, un oggetto composto da curve complesse, come un oggetto di testo convertito in curve, può essere separato in più oggetti al momento dell'esportazione, in modo da renderlo meno complesso.

Se si disattiva la casella di controllo **Includi immagini posizionate** e si esporta il file, il processo di esportazione genera un file Adobe Illustrator e una serie di file EPS. I file EPS contengono immagini e oggetti singoli collegati al file AI. Memorizzare sempre i file EPS con il file AI per mantenere il collegamento a quest'ultimo.

Per visualizzare il riepilogo Preliminari di un file AI

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Scegliere **AI - Adobe Illustrator** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5 Fare clic su **Esporta**.
6 Nella finestra di dialogo **Esporta Adobe Illustrator**, fare clic sulla seconda scheda.

È possibile limitare i problemi da controllare mediante la funzione Preliminari facendo clic sul pulsante **Impostazioni**, facendo doppio clic su **Esporta AI** e disattivando le caselle di controllo accanto alle voci che si desidera ignorare.

Per salvare le impostazioni, fare clic sul pulsante **Aggiungi impostazioni preliminari** e digitare un nome nella casella **Salva stile preliminari come**.

Note tecniche sul formato Adobe Illustrator (AI)

Importazione di un file AI

- È possibile importare i formati di file AI fino alla versione Adobe Illustrator CS6 inclusa.
- Per i file salvati in Adobe Illustrator CS o in versioni successive con compatibilità PDF, il testo può essere importato come testo o curve.
- Gli oggetti con riempimenti gradienti creati in CS5 potrebbero non essere visualizzati correttamente dopo l'importazione.
- I programmi Corel non possono importare file AI contenenti bitmap collegate come file EPS.
- Le immagini di Adobe Illustrator vengono importate nel programma come gruppo di oggetti. Fare clic su **Oggetto** ▸ **Separa** per modificare i singoli oggetti contenuti nell'immagine importata. Se si apre un file AI anziché importarlo, non è necessario separare gli oggetti raggruppati.
- I filmati Flash incorporati nei file AI non vengono importati.
- Per i file AI CS4, CS5 e CS6, ogni Artboard viene importata come singola pagina CorelDRAW. Nei documenti a più pagine, gli oggetti che vengono posizionati fuori da una pagina sono inseriti nella prima pagina del documento CorelDRAW.
- Gli oggetti riempiti utilizzando i colori globali (combinazioni di colori) vengono visualizzati correttamente in CorelDRAW, ma i colori globali non sono mantenuti come stili di colore.
- I simboli, gli oggetti con motivi e gli oggetti con estrusione 3D o con l'applicazione dello smusso vengono convertiti in curve.
- Gli oggetti a cui è stato applicato l'effetto Morbidezza o Trasparenza vengono convertiti utilizzando l'effetto lente applicabile in CorelDRAW.
- Gli oggetti a cui è stato applicato l'effetto texture, ombra discendente, sfocatura o tratto pennello vengono convertiti in oggetti bitmap da CorelDRAW.

Esportazione di un file AI

- Durante la conversione dei file da esportare, gli oggetti possono diventare complessi, rendendo difficile la loro modifica in altri programmi di disegno o in CorelDRAW in caso di reimportazione. Per evitare questo problema, salvare il file nel formato CorelDRAW (CDR) prima dell'esportazione e utilizzare CorelDRAW per tutte le operazioni di modifica.
- Se si crea un file da stampare con altri programmi, quali Adobe PageMaker, è necessario esportarlo con il filtro EPS (Encapsulated PostScript), anziché Adobe Illustrator (AI). Il filtro Encapsulated PostScript supporta un numero maggiore di effetti di disegno rispetto al filtro Adobe Illustrator e, generalmente, produce risultati migliori.
- Viene mantenuta la maggior parte dei riempimenti sfumati radiali e lineari I riempimenti sfumati conici e quadrati vengono esportati sotto forma di una serie di bande riempite, creando un effetto simile a quello ottenuto con la fusione. È possibile impostare il numero di bande facendo clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**. Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Visualizza** e digitare un numero nella casella **Anteprima passaggi sfumatura**. Il numero massimo di bande supportate è 256.
- Se si esportano file AI creati con Adobe Illustrator CS e versioni successive è possibile esportare il testo come testo.
- Quando si esportano file CorelDRAW a più pagine nel formato CS4 o versioni successive, le singole pagine vengono esportate come Artboard. Il formato **Disponi per riga** viene utilizzato per il layout delle Artboard.
- Quando si esportano file CorelDRAW a più pagine nel formato CS4 o versioni successive, gli oggetti posizionati fuori dalla pagina sono rimossi.
- Alcune funzionalità OpenType non sono supportate da Adobe Illustrator.

Adobe Type 1 Font (PFB)

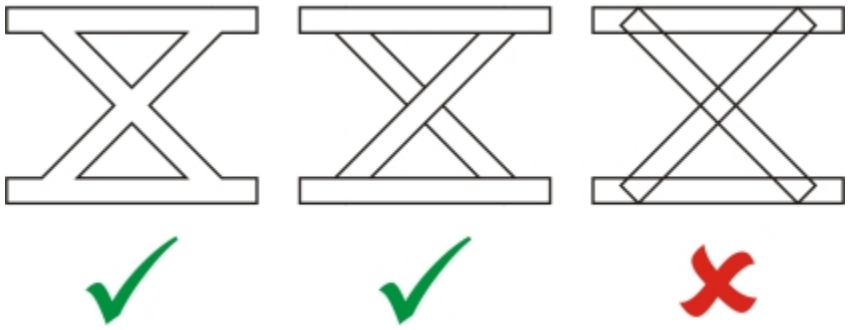
Adobe Type 1 Font (PFB) è un formato di file che memorizza i caratteri Adobe Type 1. La maggior parte dei caratteri Type 1 sono caratteri single master che permettono esclusivamente la modifica dello stile, per esempio Roman, corsivo, grassetto. Un carattere Type 1 single master contiene due file: un file Printer Font Metrics (PFM) e un file Printer Font Binary (PFB).

Alcuni caratteri Type 1 sono disponibili anche in formato multiple master. È possibile personalizzare elementi stilistici dei caratteri multiple master quali peso, spessore, stile e dimensioni ottiche. Un carattere base multiple master è il carattere multiple master stesso, dal quale è possibile creare variazioni, che vengono definite istanze multiple master. Un carattere base multiple master è composto da un file PFM, un

file PFB e un file Multiple Master Metrics (MMM). Un'istanza multiple master è composta da un file PFM e da un file PostScript Printer Stub (PSS).

Note tecniche sui caratteri Adobe Type 1

- I caratteri Adobe Type 1 esportati da CorelDRAW sono senza suggerimenti.
- Ogni carattere esportato costituisce un singolo oggetto. Prima di esportare più oggetti, è necessario unirli facendo clic su **Oggetto** ▸ **Unisci**. Non è possibile esportare oggetti multipli o raggruppati.
- Per ottenere risultati ottimali, evitare le linee di intersezione. Tutti gli oggetti del carattere devono trovarsi completamente all'interno o all'esterno di altri oggetti, come indicato nel seguente esempio:



Da sinistra a destra: tre oggetti uniti correttamente; cinque oggetti uniti correttamente; cinque oggetti non uniti correttamente

- Gli attributi di riempimento e contorno applicati agli oggetti non vengono esportati.
- I caratteri Adobe Type 1 creati dall'utente sono compatibili con Adobe Type Manager versione 2.0, ma non con le versioni precedenti.

Windows Bitmap (BMP)

Il formato di file bitmap di Windows (BMP) è stato sviluppato come standard per la rappresentazione delle immagini grafiche di tipo bitmap su computer con sistema operativo Windows.

Per importare un file bitmap

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **BMP - Windows bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Per esportare un file bitmap

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **BMP - Windows Bitmap** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione desiderata.

Note tecniche sul formato Windows Bitmap (BMP)

Importazione di un file BMP

- È possibile importare file Windows Bitmap conformi alle specifiche BMP di Windows e OS/2.
- I file Windows Bitmap possono essere nei formati bianco e nero, 16 colori, scala di grigi, tavolozza o colori RGB (24 bit) e vengono stampati di conseguenza, in base alla stampante disponibile.
- La compressione Run-length Encoding (RLE) può essere utilizzata su tutte le bitmap, eccetto quelle a colori RGB (24 bit) e quelle in bianco e nero.
- La risoluzione può variare da 72 a 300 dpi o superiore se si decide di personalizzare le impostazioni.
- Le dimensioni massime dell'immagine sono di 64.535· 64.535 pixel.

Esportazione in un file BMP

- Dal momento che le immagini raster, come le bitmap, vengono mappate pixel per pixel sulla pagina, la risoluzione non aumenta. La bitmap apparirà, invece, "frastagliata", con una perdita apparente di risoluzione.

OS/2 Bitmap (BMP)

Questo tipo di file bitmap è stato progettato per il sistema operativo OS/2. Il formato di file OS/2 Bitmap supporta dimensioni massime dell'immagine di 64.535 · 64.535 pixel. OS/2 utilizza la compressione Run-Length Encoding (RLE).

Note tecniche sul formato OS/2 Bitmap (BMP)

- I programmi Corel supportano la versione standard 1.3 e la versione avanzata 2.0 o versioni successive del formato di file OS/2 Bitmap.
- Per l'importazione di file BMP, i programmi Corel supportano le seguenti profondità di colore: bianco e nero (1 bit), 256 colori in scala di grigi (8 bit), 16 colori (4 bit) e 256 colori (8 bit) Tavolozza e RGB 24 bit.

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) è un formato metafile di tipo aperto e non legato a piattaforme specifiche usato per la memorizzazione e il trasferimento di immagini bidimensionali. Supporta il colore RGB. I file CGM possono contenere sia grafica vettoriale, che bitmap, ma solitamente contengono solo uno dei due tipi e raramente entrambi.

CorelDRAW importa i file CGM delle versioni 1, 3 e 4 ed esporta i file del profilo WebCGM 1.0 e delle versioni 1 e 3.

WebCGM è un formato di file binario che supporta i collegamenti ipertestuali, l'esplorazione dei documenti, la struttura delle immagini, i livelli e la ricerca dei contenuti delle immagini WebCGM. Supporta inoltre i caratteri Unicode e Web. Il profilo WebCGM viene ampiamente utilizzato nei documenti Web elettronici.

Per importare un file CGM

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **CGM - Computer Graphics Metafile (*.cgm)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.

Per esportare un file CGM

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **CGM - Computer Graphics Metafile** dall'elenco **Salva come tipo**.

4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Nella finestra di dialogo **Esporta CGM**, scegliere una versione dalla casella di riepilogo **Versione esportazione**.

Se la versione selezionata supporta la codifica del testo, attivare una delle seguenti opzioni di codifica:

- **Testo**
- **Binario**

Scegliere un tipo di codifica dalla casella di riepilogo **Tipo**.

Note tecniche sul formato Computer Graphics Metafile (CGM)

Importazione di un file CGM

- CorelDRAW può importare file CGM delle versioni 1, 3 e 4.
- Il filtro CGM accetta solo i marcatori supportati dal formato di file CGM standard. Gli indicatori privati vengono ignorati.
- Il testo è modificabile, a patto che il file venga esportato dal programma sorgente usando le opzioni di testo corrette. Il tipo di carattere visibile potrebbe non corrispondere a quello utilizzato nel programma sorgente; tuttavia, è possibile cambiarlo facilmente nel programma Corel.
- Se il file CGM contiene un carattere non disponibile sul computer, nella finestra di dialogo Corrispondenza caratteri Panose è possibile sostituirlo con un carattere disponibile.

Esportazione di un file CGM

- CorelDRAW può esportare i file delle versioni 1 e 3 CGM, oltre ai file WebCGM 1.0.
- esporta i file CGM delle versioni 1, 3 e 4 ed esporta i file del profilo WebCGM 1.0.I file CGM possono essere salvati in formato testo o binario. I file con codifica testuale possono essere aperti mediante un editor di testi ASCII.
- Le texture PostScript vengono convertite in curve.

CorelDRAW (CDR)

I file in formato CorelDRAW (CDR) sono principalmente disegni in grafica vettoriale. I vettori definiscono un'immagine come un elenco di elementi grafici di base (rettangoli, linee, testo, archi ed ellissi). I vettori sono mappati punto per punto sulla pagina, quindi se si riducono o si aumentano le dimensioni di un'immagine vettoriale, l'immagine originale non viene distorta.

La grafica vettoriale viene creata e modificata nelle applicazioni per illustrazioni, quali CorelDRAW, ma è anche possibile modificarla in applicazioni di ritocco delle immagini, quali Corel PHOTO-PAINT. È possibile usare immagini vettoriali in vari formati nei programmi per il desktop publishing.

Per importare un file CorelDRAW

1 Fare clic su **File ▸ Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.

3 Selezionare **CDR - CorelDRAW (*.cdr)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.

4 Fare clic sul nome del file.

5 Fare clic su **Importa**.

6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Note tecniche sul formato CorelDRAW (CDR)

- I file importati compaiono come gruppi di oggetti. Fare clic su **Oggetto ▸ Separa** per manipolare i singoli oggetti contenuti nella grafica importata.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Metafile Exchange (CMX) è un formato metafile che supporta le informazioni bitmap e vettoriali e la gamma completa dei colori PANTONE, RGB e CMYK. I file salvati nel formato CMX possono essere aperti e modificati in altre applicazioni Corel.

Per importare un file Corel Presentation Exchange

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **CMX - Corel Presentation Exchange (*.cmx)** dalla casella di riepilogo a fianco della casella **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Per esportare un file Corel Presentation Exchange

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **CMX - Corel Presentation Exchange** dall'elenco **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.

Note tecniche sul formato Corel Presentation Exchange (CMX)

- Sono supportate le seguenti versioni: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 e X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

I file salvati nel formato di file Corel PHOTO-PAINT (CPT) sono bitmap che rappresentano le forme mediante pixel, disposti in modo da formare un'immagine. Quando si salva un elemento grafico in formato Corel PHOTO-PAINT, maschere, oggetti mobili e lenti sono salvati insieme all'immagine. CorelDRAW è in grado di importare ed esportare file in formato Corel PHOTO-PAINT, inclusi i file che contengono informazioni su colore e scala di grigi.

Per esportare un file Corel PHOTO-PAINT

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **CPT - Immagine Corel PHOTO-PAINT** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione desiderata.

È possibile esportare i livelli di CorelDRAW come oggetti nel formato di file CPT.

È possibile effettuare l'esportazione verso un'immagine con uno sfondo trasparente.

Note tecniche sul formato Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Questo filtro è disponibile in CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT e Corel DESIGNER.
- I file Corel PHOTO-PAINT possono essere nei formati bianco e nero, scala di grigi, tavolozza, a colori CMYK (32 bit), a colori RGB (24 bit) o Lab.

Corel Symbol Library (CSL)

I file Corel Symbol Library (CSL) contengono simboli che è possibile utilizzare in altri file.

I file Corel Symbol Library (CSL) possono essere memorizzati localmente o in rete; ciò consente di semplificare la distribuzione e la gestione delle raccolte di simboli.

Per ulteriori informazioni, consultare "Gestione di raccolte e di librerie" a pagina 241.

Cursor Resource (CUR)

Il formato di file Cursor Resource per Windows 3.x/NT (file **.cur**) viene utilizzato per la creazione di cursori per le interfacce di Windows 3.1, Windows NT e Windows 95. Questo formato supporta elementi grafici utilizzati nei puntatori di Windows. È possibile selezionare un colore per le maschere Trasparente e Inversa.

Il formato di file Cursor Resource per Windows 3.x/NT supporta dimensioni massime dell'immagine di 32 · 32 pixel.

Note tecniche sul formato Cursor Resource (CUR)

- Per l'importazione di file **.cur**, i programmi Corel supportano le seguenti profondità di colore: bianco e nero (1 bit), 16 colori (4 bit) Tavolozza e 256 colori (8 bit) Tavolozza.

Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)

È possibile importare i seguenti file di Microsoft Word:

- File di Microsoft Word (DOC) versione 97, 2000, 2002 e 2003. Inoltre, i file salvati come DOC da MS Word 2007 e 2010.
- File di Microsoft Word Open XML Document (DOCX). Questo formato di file è basato su Open XML e utilizza la compressione ZIP. È stato introdotto con Microsoft Word 2007.
- File Rich Text Format (RTF). Rich Text Format (RTF) è un formato di testo che memorizza il testo normale e le informazioni relative alla formattazione quali il grassetto. Quando si importa un file RTF in CorelDRAW, vengono trasferiti il testo e tutte le immagini Windows Metafile Format (WMF) incorporate. Tuttavia, gli elementi grafici non vengono trasferiti in un file RTF esportato da Corel DESIGNER.

Dato che Microsoft Word è un formato di file proprietario, a volte risulta difficile importare in modo preciso tutti gli aspetti di un file Microsoft Word in CorelDRAW. Per importare correttamente il testo con meno incongruenze, si consiglia di installare il pacchetto di compatibilità Microsoft Office. Se il pacchetto di compatibilità Microsoft Office non è stato precedentemente installato sul computer, quando si prova a importare il testo sarà necessario installarlo.

Per importare un file Microsoft Word

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Selezionare **DOC, DOCX - MS Word** o **RTF - Rich Text Format** dalla casella di riepilogo **Tutti i formati di file**.
3. Scegliere l'unità e la cartella in cui è memorizzato il file.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.

Se il pacchetto di compatibilità Microsoft Office non è stato installato in precedenza sul computer, viene visualizzata la finestra di dialogo **Installa pacchetto di compatibilità**. L'installazione del pacchetto di compatibilità Microsoft Office è altamente consigliata. Per procedere con l'installazione, fare clic su OK e seguire le istruzioni della procedura di installazione guidata.

6 Nella finestra di dialogo **Importazione/Incollaggio testo**, è possibile scegliere di mantenere o di eliminare la formattazione del testo. Inoltre è possibile scegliere di importare le tabelle come tabelle o come testo.

7 Posizionare il cursore di importazione nella finestra di disegno e fare clic.

Le immagini Windows Metafile Format (WMF) o Enhanced Metafile Format (EMF) incorporate vengono mantenute nel file importato. Altri elementi grafici contenuti nel file, invece, vengono persi durante la conversione e non vengono visualizzati in CorelDRAW.

È possibile posizionare il testo importato trascinando un perimetro di selezione per definire una casella di testo in paragrafi o premendo la **Barra spaziatrice** per posizionare il testo nel punto predefinito.

Se si importa il testo e si sceglie di non installare il pacchetto di compatibilità Microsoft Office, alla successiva importazione del testo viene visualizzata di nuovo la finestra di dialogo **Installa pacchetto di compatibilità**, a meno che non si attivi la casella di controllo **Non chiedermelo più**. È possibile riattivare la finestra di dialogo **Installa pacchetto di compatibilità** facendo clic su **Strumenti ▸ Opzioni**. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Area di lavoro**, fare clic su **Avvertenze** e attivare la casella di controllo **Installa Compatibility Pack per DOC e DOCX** dalla casella di riepilogo **Mostra avvisi quando**.

Per esportare un file Microsoft Word

1 Aprire un disegno che contiene un oggetto di testo.

2 Fare clic su **File ▸ Esporta**.

3 Scegliere **DOC - MS Word per Windows 6/7** o **RTF - Rich Text Format** nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.

4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file.**

5 Fare clic su **Esporta**.

Al nome del file viene aggiunta automaticamente l'estensione del nome del file relativa al formato selezionato.

Solo il testo del disegno può essere esportato nei formati file Microsoft Word. Gli altri elementi grafici, quali le linee, le curve e i rettangoli vengono persi durante la conversione e non sono visualizzati nel file. Per esportare la grafica, utilizzare un formato grafico, come WMF.

Note tecniche sul formato Microsoft Word (DOC, DOCX e RTF)

Importazione di un file DOC, DOCX e RTF

- Per importare correttamente il testo con meno incongruenze, si consiglia di installare il pacchetto di compatibilità Microsoft Office. Se il pacchetto di compatibilità Microsoft Office non è stato precedentemente installato sul computer, quando si prova a importare il testo sarà necessario installarlo.
- Sono supportate le seguenti versioni di Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word per Windows 6/7, Microsoft Word per Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 e 5.5.
- Per la compilazione degli indici in Microsoft Word viene supportato il metodo del campo incorporato, mentre non è disponibile il supporto dello stile implicito.
- Corel fa corrispondere tutti i caratteri del file che si sta importando con gli stessi caratteri o caratteri simili, a seconda dei caratteri installati sul computer. Tuttavia, lo stile di testo Normale di Microsoft Word viene convertito nello stile di testo predefinito. Per impostare lo stile di testo predefinito, fare clic su **Strumenti ▸ Opzioni**. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Documento**, attivare la casella di controllo **Salva come preimpostazioni per i nuovi documenti**, quindi abilitare la casella di controllo **Stili**.
- Ove possibile, il programma converte automaticamente i caratteri disponibili nei gruppi "Symbol" o "MS Linedraw" nelle voci del gruppo di caratteri Windows corrispondenti.

- La maggior parte dei caratteri ha spaziatura proporzionale e il testo scorre quando viene importato. Di conseguenza, se il testo viene convertito in un carattere a passo fisso o non scalabile, le interruzioni di riga manuale e le interruzioni di pagina appariranno spesso in una nuova diversa.
- Quando si importa il testo, le dimensioni della pagina del documento originale vengono ignorate. Il testo viene adattato alle dimensioni della pagina corrente e questo può influire sulla sua collocazione.
- Se una tabella è più lunga della pagina corrente, i dati proseguono oltre il bordo inferiore della pagina.
- Le tabelle annidate non sono completamente supportate. Il testo all'interno di una tabella annidata viene visualizzato nel riquadro di testo della cella di tabella del livello più alto come solo testo (senza linee di demarcazione).
- I punti elenco annidati non sono completamente supportati.
- Gli oggetti e i grafici non sono supportati.
- Le equazioni non vengono mantenute; è possibile che i dati e i risultati vengono mantenuti ma risultino scollegati.
- La direzione del testo non viene mantenuta.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) è il formato nativo dei file creati in Microsoft Publisher, un'applicazione del pacchetto Microsoft Office per creare pubblicazioni e materiale di marketing.

Note tecniche sul formato Microsoft Publisher (PUB)

- CorelDRAW importa i file di Microsoft Publisher versioni 2002, 2003, 2007 e 2010.
- L'esportazione non è supportata.
- I layout a due pagine vengono importati come pagine separate.
- Le pagine master non sono supportate. Una pagina master viene importata come livello separato della pagina. Il nome del livello corrisponde al nome della pagina master in Microsoft Publisher.
- Le intestazioni e i piè di pagina non sono supportati. Il testo dell'intestazione/del piè di pagina viene inserito nella posizione appropriata di ogni pagina.
- Le tabelle non sono supportate. Non tutti i tipi di bordi sono supportati. Se un tipo di bordo non è supportato viene sostituito da un contorno dello spessore e del colore desiderati.
- I bordi con motivi non sono supportati.
- Gli stili non sono supportati. Gli attributi di stile e formattazione sono mappati al testo.
- Alcuni stili di sottolineatura non sono supportati. Gli stili non supportati sono sostituiti dallo stile di sottolineatura più simile disponibile in CorelDRAW.
- Gli effetti Ombreggiatura, In rilievo e Incassato non sono supportati.
- Le righe orizzontali negli oggetti di testo non sono supportate.
- Le combinazioni di colori non sono supportate. I colori delle combinazioni di colori sono mappati ai colori degli oggetti.
- Le combinazioni di caratteri non sono supportate. I nomi dei caratteri e gli stili sono mappati con gli equivalenti di CorelDRAW.
- Le forme 3D sono supportate. Le texture di superficie non sono supportate.
- Gli elementi Word Art sono importati come testo artistico in CorelDRAW. Le texture di superficie per le estrusioni non sono supportate.
- Le caselle di testo collegate sono supportate.
- I segnalibro e i collegamenti ipertestuali sono supportati.
- Gli oggetti modulo (Microsoft Publisher 2002) non sono supportati.

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)

È possibile importare i file Corel DESIGNER. I file della versione 10 e delle versioni successive hanno l'estensione **.des**. I file delle versioni 6-9 di Micrografx hanno l'estensione **.dsf**. I file della versione 4 hanno l'estensione **.ds4**. L'estensione di file **.drw** viene utilizzata per i file Micrografx 2.x o 3.x. Sono supportati anche i file modello Micrografx (DST).

Per importare un file Corel DESIGNER

1 Fare clic su **File ▸ Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.

3 Selezionare **DES - Corel DESIGNER (*.des)** o **DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.

4 Fare doppio clic sul nome del file.

5 Nella finestra di dialogo **Importa**, regolare le impostazioni desiderate.

Note tecniche sul formato Corel DESIGNER (DSF)

- Le linee guida e le impostazioni della griglia non vengono convertite.
- I punti di aggancio non vengono convertiti: il programma conserva le impostazioni di gravità predefinite.
- Gli oggetti su alcune pagine possono essere raggruppati assieme. È possibile selezionare il gruppo e quindi separarlo prima della modifica.
- I file DSF visualizzano i dati OLE come oggetti immagine. Durante la conversione i tipi oggetto dei dati OLE vengono persi.
- I Curvygon vengono convertiti in curve.
- In alcuni casi la trasparenza del gradiente può essere spostata.
- Viene effettuato il rendering dei riempimenti tratteggiati, ma in realtà questi fanno parte del riempimento oggetto. Si tratta di oggetti separati ma raggruppati.
- Le linee riempite non chiuse sono convertite in due oggetti: uno per la linea e uno per il riempimento.
- Il testo deformato viene convertito in curve.
- Il testo respinto (testo in blocchi che scorre attorno a un oggetto) viene convertito in più oggetti di testo.
- Ogni riga di un oggetto di testo non rettangolare (testo collocato all'interno di un oggetto) viene convertita in un oggetto di testo separato.
- Le tabulazioni potrebbero allungarsi o restringersi se vengono apportate numerose trasformazioni al testo in blocchi.
- Il testo che scorre tra i contenitori non viene mantenuto; ogni contenitore viene convertito in un oggetto separato.
- Quando il testo viene importato, la dimensione del testo in maiuscoletto può variare.

Note tecniche sul formato Corel DESIGNER (DES)

- Gli elementi B-spline vengono mantenuti nel file importato, ma non possono essere modificati prima di essere convertiti in oggetti curva. Per informazioni sulla conversione di oggetti in oggetti curva, consultare "Per convertire gli oggetti in oggetti curva" a pagina 140.
- I riempimenti tratteggiati vengono mantenuti ma non possono essere modificati in CorelDRAW. Tuttavia, è possibile applicare un riempimento tratteggiato ad altri oggetti contenuti nel disegno. Per ulteriori informazioni, consultare "Per copiare le proprietà del testo, del contorno o del riempimento da un oggetto a un altro " a pagina 197.
- Gli stili linea avanzati vengono mantenuti ma è possibile modificare solo alcune delle loro proprietà. Per esempio, è possibile modificare il colore e la larghezza delle linee, ma non è possibile modificarne il motivo. È possibile applicare uno stile di linea avanzato ad altri oggetti.

AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

I file AutoCAD Drawing Database (DWG) sono file vettoriali usati come formato nativo per i disegni di AutoCAD.

Il formato Data Interchange Format (DXF) è una rappresentazione con tag delle informazioni contenute in un file di disegno di AutoCAD. Il formato di file Data Interchange Format è un formato di file nativo di AutoCAD. È diventato uno standard per lo scambio di disegni CAD e viene supportato da numerose applicazioni CAD. Il formato Data Interchange Format è vettoriale e supporta fino a 256 colori.

Per importare un file AutoCAD Drawing Database file (DWG) o AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1 Fare clic su **File ▶ Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.

3 Selezionare **DWG - AutoCAD (*.dwg)** o **DXF - AutoCAD (*.dxf)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.

4 Fare clic sul nome del file.

5 Fare clic su **Importa**.

6 Nella casella di riepilogo **Proiezione 3D** della finestra di dialogo **Importazione file AutoCAD** scegliere una proiezione sul piano di un oggetto tridimensionale visualizzato da un punto focale definito.

7 Nell'area **Scalatura**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Automatica**: ridimensiona il disegno usando la scala del file sorgente AutoCAD
- **Inglese (1 unità = 1 pollice)**: consente di scalare il disegno in pollici.
- **Metrica (1 unità = 1 mm)**: consente di ridimensionare il disegno in millimetri

Per ridurre il numero di nodi presenti sull'oggetto importato, attivare la casella di controllo **Autoriduzione nodi**.

8 Fare clic su **OK**.

Se un file è protetto da password, digitare la password nella casella **Password**.

Se specificate nel file, le viste vengono visualizzate automaticamente nella casella di riepilogo **Proiezione 3D**.

Se il computer non dispone di un carattere incluso nel file che si sta importando, viene visualizzata la finestra di dialogo Corrispondenza caratteri Panose, che consente di sostituire il carattere con uno simile.

Per esportare un file AutoCAD Drawing Database (DWG) o AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Nella casella di riepilogo **Salva come tipo**, scegliere una delle seguenti opzioni:

- **DWG - AutoCAD**
- **DXF - AutoCAD**

4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Nella finestra di dialogo **Esporta ad AutoCAD**, scegliere una versione di AutoCAD dalla casella di riepilogo **Versione esportazione**.

7 Scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Unità di esportazione**.

8 Nell'area **Esporta testo come**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Curva**: consente di esportare il testo come curve.
- **Testo**: consente di esportare il testo come caratteri modificabili.

9 Nell'area **Esporta bitmap come**, attivare una delle opzioni per esportare le immagini bitmap contenute in un disegno in un formato bitmap supportato.

10 Nell'area **Riempi con riempimenti non mappati**, attivare una delle seguenti opzioni:

- **Colore**: riempie tutti i riempimenti non mappati con del colore. Per cambiare colore, fare clic sul selettore **Colore** e selezionare un colore nella tavolozza.
- **Non riempito**: i riempimenti non mappati vengono lasciati vuoti.

Note tecniche sul formato AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- Il programma supporta i file AutoCAD dalla versione R2.5 alla versione 2013.
- I livelli vengono conservati durante l'importazione e l'esportazione.

Importazione di un file AutoCAD DXF

- Se un file DXF è troppo complesso per l'importazione in CorelDRAW, è possibile configurare il dispositivo di output AutoCAD come plotter HP7475 ed eseguire un plottaggio su file del disegno. È quindi possibile importare il file di disegno ottenuto mediante il filtro di importazione HPGL. Le versioni più recenti di AutoCAD consentono di creare file EPS.
- I programmi di grafica Corel tentano di centrare l'immagine importata. Se le coordinate eccedono la dimensione massima della pagina consentita in CorelDRAW (150 · 150 piedi), l'immagine viene ridimensionata in modo proporzionale.
- Le entità uniformi e di tracciamento vengono riempite.
- Le linee di quota vengono importate come curve, non come oggetti dimensione.
- Un punto viene importato come un'ellisse di dimensioni minime.

- A causa della mancanza di informazioni d'intestazione, è possibile che i file esportati come "Solo entità" non vengano visualizzati come previsto nel programma Corel.
- I file AutoCAD importati contenenti testo in paragrafi formattato mantengono la formattazione del testo, così come la spaziatura, l'allineamento e i rientri.
- È possibile che la giustificazione applicata al testo non venga mantenuta, specialmente se è stato necessario sostituire i caratteri nei file importati. Per ottenere risultati ottimali, evitare di giustificare il testo.
- Se il file DXF contiene un carattere non disponibile sul computer, nella finestra di dialogo **Corrispondenza caratteri Panose** è possibile sostituirlo con un carattere disponibile.
- Gli oggetti 3D non sono supportati.

Esportazione di un file AutoCAD DXF

- CorelDRAW salva i disegni in un formato vettoriale accettato dai programmi e dai dispositivi CAD/CAM (Computer-aided design/Computer-aided manufacturing), ad esempio AutoCAD e alcuni dispositivi di taglio di insegne o vetro computerizzato.
- I file esportati in AutoCAD versione 2007 potrebbero non essere visualizzati correttamente in AutoCAD 2007.
- La protezione con password non è disponibile nei file esportati.
- Vengono esportati solo i contorni degli oggetti.
- Agli oggetti riempiti, ma privi di contorno, verrà aggiunto un contorno durante il processo di esportazione.
- Tutto il testo viene esportato utilizzando un carattere generico. La formattazione del testo non viene mantenuta.

Note tecniche sul formato AutoCAD Drawing Database (DWG)

- CorelDRAW può importare ed esportare file AutoCAD dalla versione R2.5 alla versione 2013.
- La protezione con password non è disponibile nei file esportati.
- Se il file DWG contiene un carattere non disponibile sul computer, nella finestra di dialogo **Corrispondenza caratteri PANOSE** è possibile sostituirlo con un carattere disponibile.

Encapsulated PostScript (EPS)

I file EPS possono contenere testo, grafica vettoriale e bitmap e sono concepiti per essere inclusi (incapsulati) in altri documenti. A differenza di altri file PostScript, che possono contenere più pagine, un file EPS è costituito sempre da una pagina singola.

I file EPS contengono generalmente un'immagine in anteprima (intestazione) che consente di visualizzare il contenuto del file senza il supporto di un interprete PostScript. Un file EPS che non contiene un'immagine di anteprima viene visualizzato come una casella grigia nelle applicazioni Corel.

I file EPS possono essere importati ed esportati. È possibile importare un file EPS come gruppo di oggetti modificabili come si farebbe con qualsiasi altro file PostScript (PS). È inoltre possibile importarlo come file incapsulato, posizionando l'immagine di anteprima nella finestra di disegno. L'immagine di anteprima viene collegata al file. Si consiglia di importare un file EPS come incapsulato nei seguenti casi:

- Quando si desidera che il testo contenuto nel file EPS venga visualizzato con i caratteri originali, senza sostituzioni di caratteri.
- Quando si sta utilizzando un file EPS di grandi dimensioni e non si desidera rallentare l'applicazione.

Durante l'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7, è disponibile l'opzione per l'installazione di Ghostscript, un'applicazione che interpreta il formato di file PostScript. Ghostscript consente di importare i file PostScript livello 3. Se durante l'installazione iniziale del prodotto non è stata installato Ghostscript, è possibile farlo ora.

Per importare un file Encapsulated PostScript

1. Fare clic su **File ▸ Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Nella finestra di dialogo **Importa EPS**, attivare una delle seguenti opzioni:

- **Importa come modificabile**: consente di importare il file come gruppo di oggetti CorelDRAWmodificabili
- **Posizionare come Encapsulated PostScript**: consente di posizionare l'immagine di anteprima nel disegno. Non è possibile modificare parti specifiche del file, ma è possibile modificare il file nella sua interezza mediante l'applicazione di trasformazioni, ad esempio il dimensionamento e la rotazione.

7 Se si importa il file come file modificabile, attivare una delle seguenti opzioni relative al testo:
- **Testo**: consente di mantenere gli oggetti di testo nel file importato in modo da poter modificare il testo.
- **Curva**: consente di convertire il testo in curve.

8 Fare clic su **OK**.

9 Fare clic sulla pagina di disegno.

Quando i file EPS vengono importati come file modificabili, vengono applicati dei vincoli. Per ulteriori informazioni, consultare "Note tecniche sui file PostScript (PS o PRN)" a pagina 638.

Se il file EPS contiene testo convertito in curve, il testo nel file importato non è modificabile, anche se si sceglie di importarlo come testo.

È anche possibile trascinare un file EPS da Esplora risorse alla finestra di disegno.

Per esportare un file Encapsulated PostScript

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Scegliere **EPS - Encapsulated PostScript** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.

4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Nella finestra di dialogo **Esporta EPS** regolare le impostazioni desiderate.

Per impostare le opzioni generali di esportazione

1 Nella finestra di dialogo **Esporta EPS**, fare clic sulla scheda **Generali**.

2 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Specificare la modalità colore per l'esportazione in eps	Nell'area **Gestione colore**, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Output colori come**: • **Nativo** • **RGB** • **CMYK** • **Scala di grigi** Se si sceglie l'opzione **Nativo**, tutti gli oggetti mantengono la modalità colore con cui sono stati creati, per esempio RGB, CMYK, scala di grigi o tinte piatte.
Convertire tinte piatte	Nell'area **Gestione colore**, attivare la casella di controllo **Converti tinte piatte in** e selezionare un'opzione dalla casella di riepilogo.
Scegliere un formato di file per la visualizzazione in anteprima dell'immagine PostScript	Nell'area **Anteprima immagine**, scegliere una delle opzioni seguenti: • **Nessuno** • **TIFF** • **WMF**

Operazione	Procedura
	Se si sceglie il formato TIFF, scegliere una modalità colore e una risoluzione.
Specificare il metodo di esportazione del testo	Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Esporta testo come**: • **Curva**: consente di esportare il testo come curve. • **Testo**: consente di esportare il testo come caratteri modificabili. Per includere le informazioni sui caratteri PostScript nel file, attivare la casella di controllo **Includi caratteri**.
Scegliere un'opzione di compatibilità	Dalla casella di riepilogo **Compatibilità**, scegliere un livello PostScript supportato dalla stampante o dall'applicazione utilizzata per stampare o visualizzare il file.

Gli oggetti vengono stampati sempre in modalità CMYK. Per le bitmap, invece, sono disponibili varie modalità colore.

Se si sceglie il formato TIFF a 8 bit per la visualizzazione in anteprima delle immagini, è possibile rendere trasparente lo sfondo dell'immagine bitmap attivando la casella di controllo **Sfondo trasparente** nell'area **Anteprima immagine**.

Per impostare le opzioni di esportazione avanzate

1 Nella finestra di dialogo **Esporta EPS**, fare clic sulla scheda **Avanzate**.

2 Eseguire una o più operazioni fra quelle elencate nella seguente tabella.

Operazione	Procedura
Specificare il nome dell'autore	Digitare un nome nella casella **Autore**.
Applicare la compressione bitmap	Nell'area **Compressione bitmap**, attivare la casella di controllo **Usa compressione JPEG**. Spostare il dispositivo di scorrimento **Qualità JPEG** per regolare la qualità dell'immagine bitmap.
Applicare un'opzione di trapping	Nell'area **Trapping**, attivare una delle opzioni seguenti: • **Conserva impostazioni sovrastampa documento**: consente di mantenere le impostazioni correnti degli oggetti. • **Nero sempre in sovrastampa**: consente di creare un trapping del colore in modo che gli oggetti contenenti almeno il 95% di nero vengano sovrastampati sugli oggetti sottostanti. • **Autoestensione**: consente di creare un trapping del colore assegnando un contorno a un oggetto dello stesso colore del riempimento e sovrastampando gli oggetti sottostanti. • **Massimo**: consente di specificare la quantità di estensione che l'opzione Autoestensione assegna a un oggetto. Se si desidera specificare le dimensioni minime del carattere alle quali si applica l'autoestensione, digitare un valore nella casella **Testo sopra**. Per fare in modo che i contorni di tutti gli oggetti della pagina abbiano la stessa larghezza, attivare la casella di controllo **Larghezza fissa**.
Applicare un perimetro di delimitazione	Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Perimetro di delimitazione**:

Operazione	Procedura
	• **Oggetti**: consente di allineare esattamente il perimetro di delimitazione agli oggetti nel file. • **Pagina**: consente di allineare il perimetro di selezione alla pagina. • **Limite sbordatura**: consente di specificare l'estensione della sbordatura oltre l'area da stampare. • **Indicatori di taglio**: consente l'uso di indicatori di taglio come ausili di allineamento quando si ritaglia l'output di stampa alle dimensioni definitive. • **Numeri in virgola mobile**: consente di usare numeri con decimali
Mantenere un collegamento OPI	Attivare la casella di controllo **Mantieni i collegamenti OPI** per utilizzare immagini a bassa risoluzione come segnaposto per le immagini ad alta risoluzione.
Aumentare automaticamente i passaggi di sfumatura	Attivare la casella di controllo **Aumento automatico passaggi sfumatura** per aumentare automaticamente il numero dei passaggi usati per creare i riempimenti sfumati.

La casella di controllo **Usa compressione JPEG** rimane disattivata fino a quando non si sceglie un livello PostScript che supporta questa funzionalità.

Per installare Ghostscript

1. Chiudere tutti i programmi aperti.
2. Nella barra delle applicazioni di Windows, fare clic su **Start** ▸ **Pannello di controllo**.
3. Fare clic **Disinstalla un programma**.
4. Fare doppio clic CorelDRAW Graphics Suite X7 dalla pagina **Disinstalla o modifica programma**.
5. Fare clic su **Modifica**.
6. Fare clic sulla scheda **Funzioni**.
7. Attivare la casella di controllo **Ghostscript GPL**.
8. Seguire le istruzioni visualizzate nella procedura guidata.

Note tecniche sul formato Encapsulated PostScript (EPS)

Importazione di un file EPS

- Se si importa un file EPS come file modificabile, le informazioni PostScript contenute nel file vengono convertite in oggetti CorelDRAW nativi che è possibile modificare con alcuni vincoli. Per informazioni sui vincoli applicati agli oggetti, consultare "Note tecniche sui file PostScript (PS o PRN)" a pagina 638.
- Se il file Encapsulated PostScript è stato importato con l'opzione **Posizionare come Encapsulated PostScript** e contiene un'immagine di anteprima (denominata intestazione), questa immagine viene importata e visualizzata. Le informazioni EPS rimangono collegate all'intestazione e vengono impiegate quando l'immagine viene stampata con una stampante PostScript.

Esportazione di un file EPS

- Con una stampante PostScript, la grafica esportata in formato Encapsulated PostScript (EPS) verrà stampata da altri programmi esattamente come avviene con i programmi di grafica Corel.
- È possibile salvare un'intestazione nel formato Tagged Image File (TIFF) o Windows Metafile (WMF) in bianco e nero, in scala di grigi o colore a 4 bit oppure in scala di grigi o colore a 8 bit. È possibile impostare la risoluzione dell'intestazione tra 1 e 300 punti per pollice (dpi); il valore predefinito per la risoluzione dell'intestazione è 72 dpi. Se nel programma che importa il file EPS è specificato un limite per quanto riguarda le dimensioni dell'intestazione dell'immagine, potrebbe essere visualizzato un messaggio di errore indicante che il file che si sta cercando di importare è troppo grande. Per ridurre le dimensioni del file, nella finestra di dialogo **Esporta EPS**, scegliere **Bianco e nero** dalla casella **Modalità** e ridurre la risoluzione dell'intestazione prima di esportare il file. L'impostazione determina la risoluzione della sola intestazione e non incide sulla qualità di stampa del disegno. Le intestazioni a colori sono utili per la visualizzazione dei file

EPS. Se il programma nel quale si esporta il file non supporta le intestazioni a colori, provare a eseguire l'esportazione con un'intestazione monocromatica. È inoltre possibile procedere all'esportazione senza un'intestazione.

- Insieme alla grafica, i file EPS esportati contengono il nome del file, il nome del programma e la data.
- Per salvare le informazioni sui caratteri in un file EPS, attivare la casella di controllo **Includi caratteri** nell'area **Esporta testo come**.
- Se si esporta il testo come curve, il testo viene convertito in curve vettoriali.
- Se un carattere usato nel file non è disponibile nella stampante o non è stato salvato nel file, il testo viene stampato in Courier o non è possibile stampare il disegno.

PostScript (PS o PRN)

I file PostScript (PS) utilizzano il linguaggio PostScript per descrivere il layout del testo, la grafica vettoriale o le bitmap per scopi di stampa e visualizzazione e possono contenere più pagine. I file PostScript vengono importati come un gruppo di oggetti modificabili.

Generalmente, i file PostScript presentano l'estensione **.ps**; tuttavia, è possibile importare file PostScript con estensione **.prn**. I file con l'estensione **.prn**, comunemente noti come file Printer (PRN), contengono istruzioni sulle modalità di stampa di un file. Tali file consentono di ristampare un documento anche se l'applicazione con cui è stato creato il documento non è stata installata sul computer.

Durante l'installazione di CorelDRAW Graphics Suite X7, è disponibile l'opzione per l'installazione di Ghostscript, un'applicazione che interpreta il formato di file PostScript. Ghostscript assiste nel processo di importazione dei file. Se durante l'installazione non è stato installato Ghostscript, consultare "Per installare Ghostscript" a pagina 637.

È inoltre possibile importare i file Encapsulated PostScript (EPS). Per ulteriori informazioni, consultare "Encapsulated PostScript (EPS) " a pagina 634.

Per importare un file PostScript (PS o PRN)

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file, quindi su **Importa**.
5. Nell'area **Importa testo come**, attivare una delle opzioni di testo seguenti:
   - **Testo**: consente di mantenere gli oggetti di testo nel file importato in modo da poter modificare il testo.
   - **Curva**: consente di convertire il testo in curve.
6. Fare clic su **OK**.
7. Fare clic sulla pagina di disegno.

Quando il file PostScript contiene testo convertito in curve, il testo nel file importato non è modificabile, anche se si sceglie di importarlo come testo.

Note tecniche sui file PostScript (PS o PRN)

- I file PostScript che contengono riempimenti reticolo con tinte piatte, immagini DeviceN o immagini in bicromia non possono essere importati. L'installazione di Ghostscript consente di risolvere il problema.
- I riempimenti reticolo nella modalità colore CMYK vengono importati come bitmap e non possono essere modificati.
- I riempimenti gradiente vengono importati sotto forma di gruppo di oggetti riempiti che simulano l'aspetto del riempimento gradiente e non possono essere modificati come riempimenti gradiente.
- Le bitmap RGB vengono convertite in colore CMYK nei file PS importati. L'installazione di Ghostscript consente di risolvere il problema.
- Le informazioni sui caratteri sono conservate soltanto se il carattere è stato incorporato nel file originale prima dell'importazione.
- Per via delle limitazioni di memoria, i file di dimensioni eccessive potrebbero non essere importati correttamente in alcuni programmi. Questo problema potrebbe essere causato da riempimenti gradiente estremamente complessi che possono aumentare il numero totale di oggetti presenti in un'immagine.
- Sono supportati solo i file Printer (PRN), PS ed EPS in formato PostScript.

GIF

Il formato GIF è basato sulle bitmap ed è stato progettato appositamente per l'utilizzo sul Web. Ha un elevato rapporto di compressione per ridurre al minimo il tempo di trasferimento dei file e supporta le immagini con un massimo di 256 colori. Il formato di file GIF supporta una dimensione massima delle immagini di 30.000 · 30.000 pixel e sfrutta la compressione LZW. Per informazioni sull'esportazione di immagini nel formato di file GIF, consultare "Esportazione di bitmap per il Web" a pagina 581.

Il formato GIF offre la possibilità di conservare più bitmap in un solo file. Se queste immagini vengono visualizzate in rapida successione, il file viene definito GIF animata.

Per l'uso su Internet, è possibile salvare immagini anche nei formati JPEG e PNG. Per pubblicare un'immagine sul Web e se non si conosce il formato da utilizzare, consultare "Esportazione di bitmap per il Web" a pagina 581.

Per importare un file GIF

1. Fare clic su **File ▶ Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **GIF - CompuServe Bitmap (*.gif)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Per ridimensionare l'immagine è possibile fare clic e trascinare sulla pagina di disegno.

Note tecniche sul formato GIF

- I programmi Corel importano le versioni 87A e 89A del formato di file GIF, ma possono esportare soltanto nella versione 89A. La versione 87A supporta le funzioni di base e l'interlacciamento. Le versione più recente, 89A, include tutte le funzioni presenti nella 87A oltre alla possibilità di utilizzare colori trasparenti e di includere commenti e altri dati del file di immagine.
- Per l'importazione di file GIF animata, i programmi Corel supportano le seguenti profondità di colore: bianco e nero (1 bit), 16 colori, scala di grigi (8 bit) e 256 colori in modalità tavolozza (8 bit).

JPEG (JPG)

JPEG è un formato standard sviluppato dal Joint Photographic Experts Group. Attraverso l'uso di tecniche di compressione altamente avanzate, questo formato consente di trasferire i file su una vasta gamma di piattaforme. Il formato JPEG supporta le modalità colore Scala di grigi a 8 bit, RGB a 24 bit e CMYK a 32 bit.

Il formato JPEG è molto diffuso sul Web. Per ulteriori informazioni sull'esportazione nel formato di file JPEG, consultare "Esportazione di bitmap per il Web" a pagina 581.

Per importare un file JPEG

1. Fare clic su **File ▶ Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **JPG - Bitmap JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Per ridimensionare l'immagine è possibile fare clic e trascinare sulla pagina di disegno.

Note tecniche sul formato JPEG

- I file JPEG possono contenere dati EXIF. Questi dati potrebbero incidere sul metodo di apertura dei file JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Il formato di file JPEG 2000 (JP2) è un'immagine JPEG con funzionalità avanzate di compressione e di capacità dati dei file. I file JPEG 2000 standard possono memorizzare più dati descrittivi (metadati), quali dimensioni, scala di tonalità, spazio colore e diritti di proprietà intellettuale, rispetto ai file JPEG 2000 Codestream. I file Codestream sono ottimizzati per le trasmissioni di rete, perché sono resistenti agli errori di bit, che potrebbero causare la perdita di dati sui canali a bassa ampiezza di banda.

Non tutti i browser Web supportano i formati JPEG 2000. Per visualizzare i file salvati in questo formato, può essere necessario l'uso di un plug-in.

Quando si esporta l'immagine in un file JP2, è possibile scegliere di visualizzare l'avanzamento dello scaricamento per risoluzione, qualità e posizione.

Per importare un file JPEG 2000

1 Fare clic su **File** ▶ **Importa**.
2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **JP2 - Bitmap JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Per esportare una bitmap JPEG 2000

1 Fare clic su **File** ▶ **Esporta**.
2 Selezionare **JP2 - Bitmap JPEG 2000** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
3 Digitare un nome nella casella **Nome file**.
4 Fare clic su **Esporta**.
5 Scegliere una preimpostazione **JPEG 2000** dalla casella di riepilogo **Elenco preimpostazioni** nell'angolo superiore destro della finestra di dialogo.

Per modificare le impostazioni predefinite è possibile modificare le opzioni di esportazione nella finestra di dialogo.

6 Fare clic su OK.

Operazioni aggiuntive

Scegliere una modalità colore	Nell'area **Impostazioni**, scegliere una modalità colore dalla casella di riepilogo **Modalità colore**.
Incorporare il profilo colore	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Applica profilo colore**.
Controllare la qualità dell'immagine	Nell'area **Impostazioni**, scegliere un'opzione di qualità dalla casella di riepilogo **Qualità** o digitare un valore.
Impostare il download di JPEG 2000 da bassa ad alta risoluzione in modo che le dimensioni dell'intera immagine aumentino	Nell'area **Avanzate**, scegliere **Risoluzione\Qualità** dalla casella di riepilogo **Progressione**.
Impostare il download di JPEG 2000 dall'angolo superiore sinistro dell'immagine all'angolo inferiore destro	Nell'area **Avanzate**, scegliere **Risoluzione\Posizione** dalla casella di riepilogo **Progressione**.
Impostare il download di JPEG 2000 dall'angolo superiore sinistro dell'immagine all'angolo inferiore destro	Nell'area **Avanzate**, scegliere **Posizione** dalla casella di riepilogo **Progressione**.
Impostare il download di JPEG 2000 in modo progressivo per canale colore	Nell'area **Avanzate**, scegliere **Canali** dalla casella di riepilogo **Progressione**.
Consentire JPEG 2000 codestream	Nell'area **Avanzate**, attivare la casella di controllo **Codestream**.

Note tecniche JPEG 2000 (JP2)

- CorelDRAW può importare file JP2 o JPC ed esportare solo file in formato JP2.
- CorelDRAWsupporta l'esportazione dei file JPEG 2000 in modalità colore RGB a 24 bit e in scala di grigi a 8 bit.
- L'esportazione delle immagini in modalità CMYK, RGB a 48 bit e bianco e nero non è supportata.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Kodak Photo CD è un formato raster sviluppato da Eastman Kodak per la scansione di immagini fotografiche su compact disc. Le immagini PCD sono ottenute dai negativi di pellicola da 35 mm o da diapositive convertite in formato digitale e memorizzate su CD. Il formato Photo CD consente l'archiviazione e la modifica di immagini fotografiche digitali di alta qualità. Questo formato viene usato di solito dagli esperti del fotoritocco e dai centri di servizio che offrono servizi di memorizzazione di fotografie su CD.

Questo formato file non è supportato dalla versione a 64 bit dell'applicazione.

Per importare un file di immagine Kodak Photo CD

1 Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2 Selezionare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **PCD - Immagine Kodak Photo-CD (*.pcd)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Nella finestra di dialogo **Importa PCD**, spostare i seguenti dispositivi di scorrimento:
   - **Luminosità**: consente di impostare la quantità di luce
   - **Contrasto**: consente di specificare il contrasto tra i pixel dell'immagine
   - **Saturazione**: consente di specificare la purezza di un colore

- **Rosso**: consente di specificare la quantità di rosso nell'immagine
- **Verde**: consente di specificare la quantità di verde nell'immagine
- **Blu**: consente di specificare la quantità di blu nell'immagine

7 Dalla casella di riepilogo **Risoluzioni**, scegliere le dimensioni dell'immagine.

8 Dalla casella di riepilogo **Tipo immagine**, scegliere una modalità colore.

9 Posizionare il cursore di inizio posizionamento importazione nella finestra di disegno e fare clic.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Per ridimensionare l'immagine è possibile fare clic e trascinare sulla pagina di disegno.

È possibile rimuovere tutte le regolazioni apportate dagli addetti al fotoritocco al momento in cui l'immagine originale è stata acquisita mediante scansione e collocata sul disco Photo CD, attivando la casella di controllo **Sottrai bilanciamento scena**.

È possibile identificare le aree fuori gamma dell'immagine attivando la casella di controllo **Mostra colori fuori gamma** per effettuare il rendering dei pixel fuori gamma in rosso o blu puro.

Note tecniche sul formato Kodak Photo CD Image (PCD)

- Le immagini Kodak Photo CD (PCD) possono essere soggette a copyright. Corel non visualizza alcuna avvertenza in merito.
- È possibile che altri programmi compatibili con Kodak installino il file **pcdlib.dll** di Kodak nella cartella **Windows** anziché nella cartella **Windows\System**. Ciò genera un messaggio di errore.
- Quando si importano file **Photo CD** viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si chiede di selezionare il colore e la risoluzione desiderati. La risoluzione è limitata a 72 dpi e le dimensioni massime dell'immagine sono di 3072 · 2048 pixel.
- È possibile importare le seguenti modalità colore: RGB (24 bit), Tavolozza (8 bit) e Scala di grigi (8 bit).

PICT (PCT)

Il formato di file Macintosh PICT è stato sviluppato per la piattaforma Mac OS di Apple Computer Inc. Si tratta di un formato di file nativo di QuickDraw e può contenere sia grafica vettoriale che bitmap. Il formato file Macintosh PICT è ampiamente utilizzato nelle applicazioni Macintosh.

Per importare un file PICT

1 Fare clic su **File** ▸ **Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.

3 Selezionare **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.

4 Fare clic sul nome del file.

5 Fare clic su **Importa**.

6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Per ridimensionare l'immagine è possibile fare clic e trascinare sulla pagina di disegno.

Per esportare un file PICT

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Scegliere **PCT - Macintosh PICT** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5 Fare clic su **Esporta**.

Note tecniche sul formato PICT (PCT)

- I programmi di grafica Corel possono importare immagini vettoriali e bitmap contenute nei file PICT (PCT).
- Gli oggetti che contengono un riempimento ed un contorno vengono aperti come un gruppo di due oggetti. Un oggetto è il contorno e l'altro il riempimento.
- I riempimenti PICT sono spesso motivi bitmap; il programma Corel tenta di mantenere questi riempimenti come motivi bitmap.
- I contorni a motivo vengono convertiti in colore uniforme.
- Il testo dei file PCT si apre come testo modificabile. Se un carattere del file importato non è disponibile nel computer, verrò sostituito dal carattere più simile disponibile.
- È possibile che l'allineamento del testo non venga mantenuto nel file originale. Ciò è dovuto alla dimensioni del carattere e alla spaziatura tra caratteri e tra parole diverse nei due formati. Questo problema può essere risolto in modo semplice mediante le impostazioni di formattazione del testo del programma.

PaintBrush (PCX)

Il formato di file PaintBrush file (PCX) è un formato di bitmap originariamente sviluppato da ZSoft Corporation per il programma PC Paintbrush.

Per importare un file PaintBrush

1 Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **PCX - PaintBrush (*.pcx)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Per esportare un file PaintBrush

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3 Scegliere **PCX - PaintBrush** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5 Fare clic su **Esporta**.
6 Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione desiderata.
7 Nella finestra di dialogo **Converti in tavolozza**, specificare le opzioni desiderate.

Note tecniche sul formato PaintBrush (PCX)

Esportazione di un file PCX

- Le bitmap possono essere in modalità colore Bianco e nero, 16 colori, Scala di grigi (8 bit), Tavolozza (8 bit) o RGB (24 bit).
- È supportata la compressione RLE e le dimensioni massime dell'immagine sono di 64.535 · 64.535 pixel.
- Questi file possono contenere uno, due o quattro piani di colore.
- Questo formato di file è supportato in CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT.

Importazione di un file PCX

- I file PCX possono essere importati se conformi alle seguenti specifiche PCX: 2.5, 2.8 e 3.0.
- Le bitmap possono essere in modalità colore Bianco e nero, 16 colori, Scala di grigi (8 bit), Tavolozza (8 bit) o RGB (24 bit).
- È supportata la compressione RLE e le dimensioni massime dell'immagine sono di 64.535 · 64.535 pixel.
- Questi file possono contenere uno, due o quattro piani di colore. Non si possono importare file contenenti tre piani di colore o più di quattro piani di colore.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) è un formato di file sviluppato per conservare caratteri, immagini, grafica e formattazioni di un file originale. Adobe Reader e Adobe Acrobat consentono di visualizzare, condividere e stampare un file PDF con sistemi Mac OS, Windows e UNIX.

È possibile aprire o importare un file PDF. Quando si apre un file PDF, viene aperto come file CorelDRAW. Quando si importa un file PDF, il file viene importato come gruppo di oggetti e può essere posizionato ovunque all'interno del documento corrente. È possibile importare un intero file PDF, singole pagine del file o più pagine.

Alcuni file PDF sono protetti da una password. Prima di aprire e modificare un file PDF protetto è necessario immettere la password. Per informazioni relative alle opzioni di protezione dei file PDF, consultare "Impostazione delle opzioni di protezione per i file PDF" a pagina 613.

È possibile salvare un file nel formato PDF. Per ulteriori informazioni, consultare "Esportazione in PDF" a pagina 605.

Importazione di testo

Il metodo utilizzato dai file PDF per memorizzare le informazioni incide sull'aspetto del testo e sulla possibilità di apportarvi modifiche. Per ottenere risultati ottimali, è possibile scegliere se importare il testo nel file come testo o come curve.

Importandolo come testo, il carattere e il testo vengono mantenuti e quest'ultimo risulta completamente modificabile come testo grafico o in paragrafi. Tuttavia, è possibile che vengano persi alcuni effetti e la formattazione. Si consiglia di utilizzare questa opzione se il file PDF contiene ampi blocchi di testo, come una newsletter, e si desidera riformattare il testo o aggiungere il relativo contenuto.

Quando si importa il testo come curve, l'aspetto del testo e di tutti gli effetti ad esso applicati vengono mantenuti e ogni lettera viene convertita in un oggetto curva. Impostando questa opzione, non è più possibile utilizzare le funzioni di formattazione del testo per modificarlo. Se si dispone di un file PDF contenente una piccola quantità di testo che non richiede modifiche o se non si dispone dei caratteri utilizzati nel file PDF, è possibile importare il testo come curve. Per ulteriori informazioni relative alla conversione del testo in curve, consultare "Ricerca, modifica e conversione del testo" a pagina 360.

Importazione di commenti

Alcuni file PDF contengono commenti e annotazioni. Questi elementi possono essere composti da testo, curve e altri disegni o forme aggiunti al documento PDF da un revisore. Se si possiedono le autorizzazioni per i commenti, è possibile importare i commenti insieme al file PDF. I commenti importati vengono posizionati su un livello "Commenti" separato del documento. Questo livello è definito come "non stampabile" per impostazione predefinita.

Se il documento PDF contiene commenti scritti da più revisori, i commenti vengono raggruppati nel livello "Commenti" in base al nome dell'autore.

Per importare un file Adobe Portable Document Format

1. Fare clic su **File ▸ Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **PDF - Adobe Portable Document Format** o **Tutti i formati di file** nella casella di riepilogo accanto alla casella **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
   Se il file è protetto da password, digitare una password valida nella casella **Password**.

6 Nell'area **Importa testo come**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Testo**: consente di modificare e riformattare il testo del file PDF.
   - **Curve**: consente di convertire il testo in curve. Scegliere questa opzione quando non è necessario modificare il testo del file PDF e si desidera mantenere l'aspetto del testo originale.

   Se si sta importando un documento multipagina, selezionare le pagine da importare e fare clic su **OK**.

   Se il documento contiene dei commenti che devono essere importati, selezionare la casella di controllo **Importa commenti e posizionali su livello separato**.
7 Fare clic sulla pagina di disegno.

Se un blocco di testo viene importato come un oggetto di testo separato, è possibile combinare gli oggetti di testo selezionandoli e facendo clic su **Oggetto ▶ Unisci**.

Note tecniche sul formato Adobe PDF (Portable Document Format)

Pubblicazione di un file PDF

- I riempimenti texture creati in CorelDRAW vengono esportati e importati come motivi bitmap.

Importazione di un file PDF

- Le firme digitali non sono supportate.
- I portfolio PDF non sono supportati.
- I file multimediali (.mov, .mp3, .mp4, .mpeg o .swf) non sono supportati e di conseguenza vengono rimossi dal file PDF al momento dell'importazione in CorelDRAW.
- Le annotazioni di collegamento a file sono importate come testo grafico.
- La trasparenza applicata al testo e alle immagini viene mantenuta.
- Gli attributi del carattere del testo, compresi le funzionalità OpenType, vengono mantenuti.
- Gli spazi colore DeviceN potrebbero essere convertiti in colori in quadricromia CMYK o RGB nel file importato, a seconda del contenuto del file.
- I livelli dei file creati con Adobe Acrobat 6 e versioni successive vengono mantenuti.
- Gli oggetti di riferimento incrociato, le intestazioni e i piè di pagina vengono convertiti in simboli.
- I simboli vengono mantenuti quando si applica la caratteristica round-tripping ai file PDF creati con la versione 1.3 o successiva.
- I commenti vengono mantenuti e importati su un livello "Commenti" separato del documento.
- Le annotazioni di testo, comprese le annotazioni con testo libero e pop-up, vengono importate come testo in paragrafi.
- Le note vengono visualizzate sotto forma di rettangolo con colore di sfondo e bordi appropriati. Le intestazioni delle note non sono supportate.
- Le annotazioni riga vengono visualizzate come linee rette con spessore e colore appropriati. Le frecce con colore di riempimento e contorno diversi vengono visualizzate con riempimento e contorno dello stesso colore.
- Le annotazioni quadrate e circolari vengono visualizzate come rettangoli ed ellissi con le proprietà di riempimento/contorno appropriate. Le annotazioni poligonali e polilinea vengono mappate come policurve con proprietà di riempimento/contorno simili. Le forme a nuvola vengono visualizzate come poligoni.
- Le annotazioni di marcatura del testo, come l'evidenziazione, la sottolineatura e il barrato, vengono importate.
- Le annotazioni inchiostro standard e timbro sono supportate. Le annotazioni timbro personalizzate non sono supportate.

File HPGL Plotter(PLT)

Il formato PLT (HPGL Plotter File), sviluppato da Hewlett Packard, è vettoriale. Viene usato da programmi quali AutoCAD per la stampa dei disegni su plotter. Altre applicazioni Corel possono interpretare un SUBSET dei comandi HPGL e HPGL/2. Questo formato utilizza un fattore di incremento pari a 1.016 unità plotter per 1 pollice.

Per importare un file HPGL Plotter

1 Fare clic su **File ▶ Importa**.

2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **PLT - File plotter HPGL (*.plt; *.hgl)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Nella finestra di dialogo **Opzioni HPGL** regolare le impostazioni desiderate.

Per esportare un file HPGL Plotter

1 Fare clic su **File ▸ Esporta**.
2 Individuare la cartella in cui memorizzare il file.
3 Selezionare **PLC - HPGL Plotter File** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5 Fare clic su **Esporta**.
6 Nella finestra di dialogo **Esporta HPGL** regolare le impostazioni desiderate.

Note sul formato HPGL Plotter (PLT)

Importazione di un file PLT

- I programmi Corel supportano le versioni 1 e 2 del formato di file PLT, sebbene alcune funzioni della versione 2 non siano supportate.
- È possibile importare immagini di dimensioni superiori a quelle massime delle pagine dei programmi Corel attivando l'opzione **Scala** nella finestra di dialogo **Opzioni HPGL**, che consente di ridimensionare l'immagine importata.
- Il fattore di risoluzione delle curve può essere impostato su un valore compreso tra 0,0001 e 1,0 pollici. Il valore digitato può essere molto preciso: vengono accettate fino a otto cifre decimali. Se da un lato l'impostazione di 0,0001 offre la massima risoluzione, dall'altro fa aumentare notevolmente le dimensioni del file. Si consiglia di usare una risoluzione di curva pari a 0,004 pollici.
- Il formato di file PLT non contiene le informazioni sui colori. Invece, i vari oggetti di un file PLT sono associati a determinati numeri di penna. Una volta importati in un programma Corel, ai numeri di penna viene assegnato un colore specifico. È possibile definire il colore assegnato a una particolare penna. Questo facilita l'abbinamento esatto dei colori originali dell'immagine.
- L'elenco **Selezione penna** contiene 256 penne, sebbene non tutte possano essere effettivamente assegnate. È possibile modificare le assegnazioni dei colori scegliendo una penna e quindi un nuovo colore per quella penna dalla casella di riepilogo **Colore penna**. Se si sceglie **Colori personalizzati** viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di definire i colori personalizzati in base ai valori RGB.
- È possibile modificare le impostazioni di spessore della penna scegliendo la penna e quindi un nuovo spessore dalla casella di riepilogo **Spessore penna**.
- È possibile modificare le impostazioni di velocità della penna scegliendo la penna e quindi una nuova velocità dalla casella di riepilogo **Velocità penna**. Questa opzione è utile solo per l'esportazione di file PLT.
- È possibile impostare una penna definita come **Inutilizzata**. È inoltre possibile reimpostare le opzioni penna correnti nella Libreria penne ai valori salvati in precedenza.
- I programmi Corel supportano numerosi tipi di linea punteggiata, tratteggiata e continua del formato di file PLT. Il numero di motivo di una linea in un file PLT viene tradotto in una linea a motivo.
- Se il file PLT contiene un carattere non disponibile sul computer, nella finestra di dialogo **Corrispondenza caratteri Panose** è possibile sostituirlo con un carattere disponibile.

Esportazione di un file PLT

- In CorelDRAW X7, ora è disponibile l'opzione che permette di impostare la **Sorgente plotter** su **In alto a sinistra**.
- Solo i contorni degli oggetti vengono esportati nel formato di file PLT.
- Le linee punteggiate, tratteggiate e le frecce vengono convertite in tipi di linea standard del formato di file PLT.
- Le curve di Bézier vengono convertite in segmenti di linea.
- Gli spessori dei contorni e le impostazioni calligrafiche vengono persi.
- I colori dei contorni sono limitati a otto: nero, blu, rosso, verde, magenta, giallo, ciano e marrone.

Portable Network Graphics (PNG)

Il formato di file Portable Network Graphics (PNG) è un eccellente formato per l'archiviazione senza perdita di qualità, portatile e altamente compressa delle immagini bitmap. Occupa pochissimo spazio su disco e può essere letto e scambiato agevolmente tra diversi computer. Il formato Portable Network Graphics offre un'alternativa al formato GIF e, in molti casi, può anche sostituire il formato TIFF.

Il formato Portable Network Graphics è stato progettato per operare in modo ottimale con le applicazioni di visualizzazione online, quali il Web, ed è pienamente compatibile con lo streaming grazie all'opzione di visualizzazione progressiva. Alcuni browser Web non supportano tutti i tipi di formattazione e tutte le funzionalità. È possibile esportare immagini nel formato di file Portable Network Graphics per utilizzare sfondi trasparenti, interlacciamento immagine, mappe immagine o animazione nelle pagine Web.

Le immagini esportate nel formato Portable Network Graphics vengono convertite in bitmap che possono essere utilizzate nelle applicazioni di desktop publishing e di Microsoft Office. È anche possibile modificare le immagini Portable Network Graphics in applicazioni di ritocco delle immagini, quali Corel PHOTO-PAINT e Adobe Photoshop. Per ulteriori informazioni, consultare "Esportazione di bitmap per il Web" a pagina 581.

È inoltre possibile salvare le immagini nei formati GIF e JPEG per l'utilizzo su Internet. Per pubblicare un'immagine sul Web e se non si conosce il formato da utilizzare, consultare "Esportazione di bitmap per il Web" a pagina 581.

Per importare un file Portable Network Graphics

1. Fare clic su **File ▶ Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **PNG - Portable Network Graphics (*.png)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Per ridimensionare l'immagine è possibile fare clic e trascinare sulla pagina di disegno.

Note tecniche sul formato Portable Network Graphics (PNG)

- È possibile importare file Portable Networks Graphics (PNG) da 1 bit in bianco e nero a 24 bit a colori. Il colore a 48 bit non è supportato.
- Sono supportate maschere, colori indicizzati, scala di grigi e immagini true color. Tuttavia, le maschere non vengono salvate nei file in modalità 1 bit bianco e nero e 8 bit Tavolozza.
- È supportata la compressione LZ77 e le dimensioni massime dell'immagine sono di 30.000 · 30.000 pixel. Le profondità campione variano da 1 a 16 bit.
- Il formato di file PNG offre la verifica della piena integrità dei file e il rilevamento dei più comuni errori di trasmissione. Il formato di file PNG consente di archiviare dati su gamma e cromaticità per una migliore corrispondenza dei colori su piattaforme eterogenee.

Adobe Photoshop (PSD)

Il formato di file Adobe Photoshop (PSD) è il formato di file bitmap nativo di Adobe Photoshop.

Per importare un file Adobe Photoshop

1. Fare clic su **File** ▶ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Per esportare un file Adobe Photoshop

1. Fare clic su **File** ▶ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **PSD - Adobe Photoshop** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione richiesta.

È possibile esportare un'immagine con uno sfondo trasparente.

Note tecniche sul formato Adobe Photoshop (PSD)

Importazione di un file PSD

- Sono supportate immagini in monocromia, scala di grigi, bicromia, RGB a 48 bit e CMYK fino a 32 bit.
- Non è possibile importare alcuni effetti applicati ai livelli (il livello di regolazione della mappa gradiente viene importato senza gli effetti Disturbo, Opacità e Dithering).
- I livelli importati che utilizzano i metodi di fusione Scurisci e Schiarisci vengono mappati, rispettivamente, alle modalità di fusione Se più scuro e Se più chiaro. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con le modalità di fusione, consultare "Applicazione delle modalità di unione" a pagina 298.
- I file che contengono canali di tinte piatte vengono importati come bitmap multicanale (DeviceN).

Esportazione di un file PSD

- Questo formato supporta immagini in bianco e nero a 1 bit e CMYK fino a 32 bit.
- Sono supportati i livelli.
- Il testo è rasterizzato.
- Le informazioni sui canali di tinte piatte vengono mantenute nel file esportato.

Corel Painter (RIF)

I file Corel Painter (RIF) importati mantengono informazioni quali oggetti mobili; ciò rende le dimensioni dei file Painter maggiori rispetto a quelle dei file GIF o JPEG. I file Corel Painter possono essere importati per il ridimensionamento e la regolazione delle parti mobili.

Per importare un file Corel Painter

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **RIFF - Painter (*.rif)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Operazioni aggiuntive

Ridefinire un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ridefinire una bitmap durante l'importazione" a pagina 601.
Ritagliare un'immagine durante l'importazione	Per ulteriori informazioni, consultare "Per ritagliare una bitmap durante l'importazione" a pagina 602.

Note tecniche su Corel Painter (RIF)

- Il profilo colore incorporato viene mantenuto ma può essere modificato dopo l'importazione del file.
- Se l'immagine Corel Painter contiene uno sfondo trasparente chiamato tela in Corel Painter, questo viene mantenuto.
- Le forme vettoriali vengono mantenute nel file importato.
- Testo e annotazioni non vengono mantenuti.
- I livelli bitmap vengono importati come oggetti raggruppati.
- I livelli Inchiostro liquido, Acquerello, Acquerello digitale e i livelli dei plug-in vengono importati come oggetti RGB.
- I mosaici e simili sono importati come oggetti RGB.
- La suddivisione delle immagini non viene mantenuta.

Scalable Vector Graphics (SVG)

Scalable Vector Graphics (SVG) è un formato di file grafico open che consente ai progettisti di operare con la potenza della grafica vettoriale anche sul Web. Il formato è stato creato dal World Wide Web Consortium (W3C).

I file SVG sono descritti nello standard Extensible Markup Language (XML). Le immagini grafiche Scalable Vector Graphics sono di tipo vettoriale e possono offrire dettagli di qualità superiore e velocità di download maggiori rispetto alle bitmap. I file SVG compressi hanno l'estensione **.svgz**.

Per visualizzare i file SVG è necessario un plug-in di visualizzazione SVG, come il visualizzatore SVG Corel.

Supporto Unicode

I file SVG supportano la codifica del testo Unicode. Durante l'esportazione di un file SVG è possibile selezionare un metodo di codifica Unicode.

Collegamento e incorporamento

È possibile incorporare informazioni nei file SVG o creare file aggiuntivi in cui memorizzare le informazioni. Ad esempio, è possibile incorporare un foglio di stile in un file SVG o creare un foglio di stile CSS esterno da collegare al file SVG. Per impostazione predefinita, il codice JavaScript, come il codice relativo ai rollover, viene incorporato nel file esportato, ma è possibile memorizzarlo in un file separato collegato al file SVG. È inoltre possibile incorporare le bitmap o salvarle come file collegati esternamente.

Esportazione di testo

È possibile esportare il testo come testo o come curve. Durante l'esportazione come testo, è possibile incorporare tutti i caratteri in un file Scalable Vector Graphics al fine di disporre di capacità di modifica complete. È inoltre possibile incorporare soltanto i caratteri utilizzati e i caratteri più comuni inglesi o latini.

Uso delle opzioni di esportazione preimpostate

Per semplificare le operazioni di esportazione è possibile utilizzare le opzioni preimpostate; inoltre, è possibile creare opzioni di esportazione preimpostate da utilizzare successivamente.

Uso dei colori SVG

I colori SVG corrispondono a parole chiave cromatiche. È possibile utilizzare la tavolozza colori SVG disponibile nell'applicazione per garantire che i colori nel file SVG esportato siano definiti da parole chiave cromatiche. Per garantire che i nomi dei colori SVG scelti vengano conservati nel file SVG esportato, si consiglia di disattivare la correzione colore. Per informazioni sulla correzione del colore, consultare "Uso di gestione colore" a pagina 305.

Aggiunta di informazioni di riferimento a oggetti SVG

È possibile aggiungere informazioni di riferimento e conservarle in un oggetto Scalable Vector Graphics esportato. È possibile aggiungere informazioni a un oggetto in modo che appaiano nei tag XML del file. Questi tag sono derivati dai nomi dei campi dati, ciascuno dei quali è formattato come testo generico, data e ora, dimensioni lineari e angolari, o numeri. Per esempio, è possibile assegnare nomi a singoli oggetti del disegno e aggiungere commenti per ciascuno di questi oggetti. Il nome e i commenti per ogni oggetto sono visualizzati nei tag del file Scalable Vector Graphics esportato. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di informazioni agli oggetti, consultare "Assegnazione e copia dei dati oggetto" a pagina 250.

Per esportare un file Scalable Vector Graphics

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **SVG - Scalable vector graphics** o **SVGZ - Compressed SVG** nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Scegliere una versione SVG per il file esportato nella casella di riepilogo **Compatibilità**.
7. Dalla casella di riepilogo **Metodo codifica**, scegliere una delle seguenti opzioni di codifica:
   - **Unicode - UTF-8**: genera un file di dimensioni più contenute. Si tratta del metodo di codifica predefinito, adatto nella maggior parte delle circostanze.
   - **Unicode - UTF-16**: genera un file di dimensioni maggiori.
8. Nell'area **Esporta testo**, attivare una delle opzioni seguenti:
   - **Come testo**: consente di esportate il testo come caratteri modificabili, detti glifi.
   - **Come curve**: consente di esportare il testo come curve.
9. Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Opzioni di stile**:
   - **Attributi della presentazione**: consente di specificare gli attributi direttamente in un elemento del file esportato.
   - **Foglio di stile interno**: consente di utilizzare l'attributo CLASS per incorporare il foglio di stile nel file Scalable Vector Graphics.
   - **CSS esterno**: crea un file CSS esterno e lo collega al file Scalable Vector Graphics.

   Per salvare in un file separato il codice JavaScript relativo ai rollover, attivare la casella di controllo **Collegamento esterno** nell'area **JavaScript**.

Per visualizzare un determinato carattere che gli utenti potrebbero non avere installato sui propri computer, è necessario incorporarlo.
Se si aumenta il numero di caratteri o di passaggi di riempimento sfumato, si incrementano anche le dimensioni del file.
Gli oggetti dotati di riempimenti reticolo o di ombra discendenti vengono esportati come bitmap.

Se non è stato selezionato alcun elemento del disegno, viene esportato l'intero contenuto della pagina.

Per scegliere un colore con la tavolozza colori SVG

1. Selezionare un oggetto.
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Tavolozze colore** ▸ **Gestore tavolozza colore**.
   Viene visualizzata la finestra **Gestore tavolozza colore**.
3. Nella cartella **Librerie tavolozza**, fare doppio clic sulla cartella **Elaborazione**.
4. Fare clic sull'icona **Mostra o nasconde** accanto alla tavolozza **Colori SVG**.
5. Fare clic su un campione colore nella tavolozza colori SVG.

Per aggiungere informazioni di riferimento a un oggetto Scalable Vector Graphics

1. Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** .
2. Fare clic su **Finestra** ▸ **Finestre mobili** ▸ **Gestore dati oggetto**.
3. Nella casella di riepilogo **Nome/valore**, fare clic sul nome di un campo dati.
4. Digitare le informazioni nella casella di testo.

Operazioni aggiuntive

Rinominare un campo dati	Fare clic sul pulsante **Apri gestore campi** . Selezionare il nome del campo dati e digitarne uno nuovo.
Aggiungere un campo dati	Fare clic sul pulsante **Apri gestore campi**. Fare clic sul pulsante **Crea nuovo campo** e digitare il nome del nuovo campo.
Cambiare il formato del campo dati	Fare clic sul pulsante **Apri gestore campi**. Fare clic sul nome di un campo, quindi sul pulsante **Cambia**. Attivare un'opzione tipo campo.

I campi che non contengono alcun valore vengono ignorati quando si esporta un file nel formato SVG.

Note tecniche sul formato Scalable Vector Graphics (SVG)

Importazione di un file SVG

- La maggior parte delle informazioni contenute nei file SVG creati in altre applicazioni vengono mantenute nel file importato anche nel caso in cui CorelDRAW non supporti una determinata caratteristica. Ad esempio, le informazioni sui tratti di inchiostro dei file SVG creati in un altro programma vengono mantenute nel file importato, anche se i tratti di inchiostro non vengono visualizzati.
- Gli oggetti ritagliati e mascherati vengono importati come oggetti PowerClip.
- I nomi e gli ID di gruppi, oggetti e simboli non vengono mantenuti nel file importato.
- I simboli contenuti nel file importato vengono visualizzati nella finestra mobile **Gestione simboli**.
- I file bitmap incorporati in un file SVG vengono mantenuti.
- I collegamenti a file esterni, ad esempio file in formato GIF, PNG o JPEG, sono supportati in fase di importazione purché non siano memorizzati sul Web.
- Sono supportate le definizioni e i nomi dei colori SVG.
- È supportata la caratteristica round-tripping.

- Sono supportati i metadati.
- Sono supportati i collegamenti ipertestuali.

Esportazione di un file SVG

- Il formato Scalable Vector Graphics (SVG) permette di utilizzare tre tipi di oggetti grafici: forme grafiche vettoriali (per esempio tracciati formati da linee rette e curve), immagini e testo.
- Nei file SVG le ombre discendenti vengono rasterizzate.
- Durante l'esportazione, tutti i simboli di CorelDRAW sono supportati come simboli SVG.
- Sono supportati anche i nomi di oggetti, livelli, gruppi e simboli. In caso di corrispondenza dei nomi, il file SVG aggiunge un numero univoco agli ID oggetto. Al momento dell'esportazione i nomi non validi vengono corretti.
- Gli oggetti grafici possono essere raggruppati, trasformati e uniti con oggetti precedentemente renderizzati; è inoltre possibile applicarvi degli stili.
- È possibile esportare testo come caratteri modificabili per fare in modo che, se un elemento grafico SVG viene pubblicato sul Web, il testo continui a essere riconosciuto come testo. Lo stile delle stringhe di testo può essere alterato e le stringhe stesse possono essere copiate e incollate, oppure indicizzate per i motori di ricerca. Il testo può inoltre essere modificato da programmi di editing SVG-compatibili, eliminando la necessità di conservare più versioni delle immagini grafiche a scopo di editing.
- Lo standard SVG permette l'uso della caratteristica Cascading Style Sheets (CSS) per definire le proprietà di caratteri, testo e colore relative agli oggetti di una pagina.
- Nel file esportato i livelli vengono mantenuti come stili. Se il file viene importato di nuovo in CorelDRAW, i gruppi di livelli vengono convertiti in livelli mantenendo il nome originale del livello.
- Viene esportata soltanto la pagina attiva del disegno. Per esportare soltanto un parte del disegno, attivare la casella di controllo **Solo selezione** nella finestra di dialogo **Esporta**.
- Gli URL assegnati agli oggetti di testo vengono mantenuti nel file esportato.
- Le trasformazioni, come la rotazione e l'inclinazione, vengono mantenute nel file esportato. In alcuni casi, è possibile che le trasformazioni vengano perse e le forme trasformate vengano convertite in curve.

Adobe Flash (SWF)

Adobe Flash è un formato di file sviluppato per la creazione e la visualizzazione di immagini e animazioni vettoriali. I file Macromedia Flash sono estremamente compatti e di elevata qualità, caratteristiche che li rendono ideali per l'uso sul Web.

Prima di salvare un file nel formato Adobe Flash, è possibile determinare se il file presenta potenziali problemi di esportazione. Si può controllare il file corrente e visualizzare un riepilogo degli errori individuati, dei possibili problemi e un suggerimento per la soluzione del problema.

Per esportare un file Adobe Flash

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **SWF - Adobe Flash** nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Nella finestra di dialogo **Esporta Flash**, scegliere i valori appropriati dalle seguenti caselle di riepilogo:
   - **Compressione JPG**: specifica la quantità di compressione dei file JPEG.
   - **Risoluzione (dpi)**: specifica la risoluzione dell'immagine.
   - **Attenuazione**: consente di attenuare le differenze tra i pixel adiacenti.
7. Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Dimensioni perimetro di delimitazione**:
   - **Pagina**: consente di applicare il perimetro di delimitazione alla pagina.
   - **Oggetti**: consente di allineare il perimetro di delimitazione agli oggetti nel file.
8. Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Ottimizzazione**:
   - **Converti contorni tratteggiati**: converte i contorni tratteggiati in linee continue

- **Angoli ed estremità arrotondati**: arrotonda angoli ed estremità di linee e curve
- **Usa passaggi sfumatura predefiniti**: consente di utilizzare il numero predefinito di passaggi per riempimenti sfumati.

Operazioni aggiuntive

Impedire il caricamento di un file Adobe Flash nell'Editor di Adobe Flash	Attivare la casella di controllo **Protezione file dall'importazione**.
Esportare effetti sonori	Attivare la casella di controllo **Usa comportamenti sonoro**, quindi scegliere un valore per la compressione audio dalla casella di riepilogo **Compressione**.

Una maggiore compressione dell'effetto sonoro produce dimensioni inferiori del file e una qualità di riproduzione più bassa.

È possibile salvare le impostazioni della finestra di dialogo **Esporta Flash** su valori predefiniti facendo clic su **Aggiungi preimpostazione** e digitando un nome nella casella **Nome impostazione**.

Per un'anteprima del file Adobe Flash in un browser, è necessario aver installato sul computer il plug-in Adobe Flash Player.

Per visualizzare il riepilogo dei problemi di un file Adobe Flash

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **SWF - Adobe Flash** nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Nella finestra di dialogo **Esporta Flash**, fare clic sulla scheda **Problemi**.
7. Fare clic su un errore o un avvertimento nell'elenco degli errori per vedere i dettagli e i suggerimenti per la soluzione del problema.

   Per ignorare alcuni problemi, fare clic su **Impostazioni**, quindi disattivare le caselle di controllo che corrispondono a questi problemi.

L'intestazione della scheda **Problemi** indica il numero di problemi individuati. L'icona sull'intestazione della scheda varia in base alla gravità del problema o dei problemi identificati.

Note tecniche sul formato Adobe Flash (SWF)

- Non è possibile importare in CorelDRAW file Adobe Flash (SWF).

TARGA (TGA)

Il formato grafico TARGA (TGA) viene utilizzato per salvare le bitmap. Esso supporta vari sistemi di compressione ed è in grado di rappresentare bitmap che variano dal bianco e nero al colore RGB. È possibile importare o esportare file TGA in CorelDRAW.

Per ulteriori informazioni sull'importazione di file, consultare "Importazione di file" a pagina 599.

Per esportare un file TARGA

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **TGA - Targa bitmap** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

Per comprimere un'immagine durante l'esportazione, scegliere un tipo di compressione dalla casella di riepilogo **Tipo compressione**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione desiderata e fare clic su **OK**.

7 Nella finestra di dialogo **Esporta TGA**, attivare una delle seguenti opzioni:

- **Normale**
- **Avanzata**

Le immagini in bianco e nero non possono essere salvate come file TARGA.

Note tecniche sul formato TARGA (TGA)

- Sono supportate le seguenti funzionalità: immagini con mappa colori non compressa, immagini RGB non compresse, immagini con mappa colori a compressione Run-Length Encoding (RLE), immagini RGB a compressione RLE (i tipi 1, 2, 9 e 10 sono definiti dall'AT&T Electronic Photography and Imaging Center) e le maschere.
- Il tipo di file generato dipende dal numero di colori esportati. Per esempio, i file TARGA (TGA) a colori a 24 bit vengono esportati come bitmap RGB compresse in RLE.
- È possibile importare i file TGA da modalità scala di grigi a 8 bit fino a RGB a 24 bit.
- Le maschere non vengono salvate nei file a in bianco e nero a 1 bit o in modalità Tavolozza a 8 bit.
- È supportata la compressione RLE e le dimensioni massime dell'immagine sono di 64.535 · 64.535 pixel.

TIFF

Il formato Tagged Image File (TIFF) è un formato raster progettato come standard. Quasi tutte le applicazioni grafiche sono in grado di leggere e scrivere file TIFF. TIFF supporta diverse modalità colore e profondità bit.

Per informazioni sull'importazione di file TIFF, consultare "Per importare un file in un disegno attivo" a pagina 599.

Per esportare un file TIFF

1 Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.

3 Scegliere **TIF - TIFF Bitmap** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.

4 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.

5 Fare clic su **Esporta**.

6 Nella finestra di dialogo **Converti in bitmap** regolare la larghezza, l'altezza, la risoluzione, la modalità colore o qualsiasi altra impostazione desiderata e fare clic su **OK**.

Note tecniche sul formato TIFF

- Quando si importa un file TIFF contenente più pagine, è possibile importare tutte le pagine oppure scegliere le singole pagine da importare.
- È possibile importare ed esportare file TIFF in bianco e nero, a colori e in scala di grigi sino alla specifica 6.0 inclusa.
- È inoltre possibile importare file TIFF compressi con i sistemi di compressione JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 o LZW. Tuttavia, il tempo di caricamento di questi file può essere piuttosto lungo in quanto il programma ne decodifica la compressione.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

Il formato di file .PspImage è il formato nativo per Corel Paint Shop Pro. È possibile importare file .PspImage versione 9 e 10 nella modalità colore RGB (24 o 48 bit).

Questo formato di file non è supportato dalla versione a 64 bit di CorelDRAW Graphics Suite.

Per importare un file PSP

1 Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2 Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3 Selezionare **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4 Fare clic sul nome del file.
5 Fare clic su **Importa**.
6 Fare clic sulla pagina di disegno.

Note tecniche su Corel Paint Shop Pro (PSP)

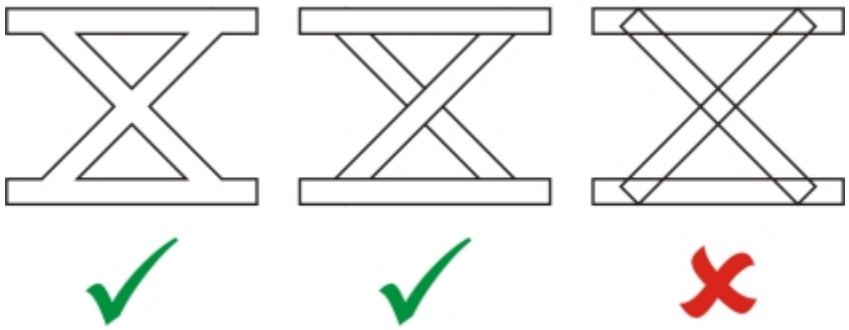
- È possibile importare solo i file di Corel Paint Shop Pro il cui nome file contiene l'estensione **.PspImage**.
- Il testo e i livelli vengono uniti allo sfondo del file importato.

TrueType Font (TTF)

Il formato di file TrueType Font (TTF) è stato creato congiuntamente da Apple Computer e Microsoft Corporation. Si tratta del formato più diffuso per i caratteri utilizzati nei sistemi operativi Macintosh e Windows. Il formato file TTF stampa i caratteri come bitmap o vettori a seconda delle capacità della stampante. I caratteri True Type vengono visualizzati allo stesso modo sia a schermo che sulla stampa e possono essere ridimensionati a qualsiasi altezza.

Note tecniche sul formato True Type Fonts (TTF)

- I caratteri TrueType esportati da CorelDRAW sono senza descrizioni comando.
- Ogni carattere esportato costituisce un singolo oggetto. Prima di esportare più oggetti, è necessario unirli facendo clic su **Oggetto** ▸ **Unisci**. Non è possibile esportare oggetti multipli o raggruppati.
- Gli attributi di riempimento e contorno applicati agli oggetti non vengono esportati.
- Per ottenere risultati ottimali, evitare le linee di intersezione. Tutti gli oggetti del carattere devono trovarsi completamente all'interno o all'esterno di altri oggetti, come indicato nel seguente esempio:



Da sinistra a destra: tre oggetti uniti correttamente; cinque oggetti uniti correttamente; cinque oggetti non uniti correttamente

Visio (VSD)

- VSD è il formato di disegno Visio. Può contenere sia vettori sia bitmap.
- È possibile importare tutti i tipi di file VSD, fino a VSD 2007.
- Le forme rettangolo vengono importate come oggetti rettangolo.
- Le forme cerchio ed ellisse vengono importate come oggetti ellisse.

- Le forme Curvygon, pentagono, esagono, ettagono, ottagono e megagono vengono importate come oggetti poligono.
- Tutte le altre forme vengono importate come policurve.

WordPerfect Document (WPD)

Il formato WordPerfect Document (WPD) è il formato file nativo per i file WordPerfect. CorelDRAW supporta i file WPD dalla versione 4.2 alla 14. I file WordPerfect per le versioni 4 e 5 hanno le estensioni **.wp4** e **.wp5**.

Per ulteriori informazioni, consultare "Note generali sull'importazione dei file di testo" a pagina 660.

Note tecniche sul formato WordPerfect Document (WPD)

- Quando si importa un testo da un file WPD, è possibile mantenere la stessa formattazione, gli stessi caratteri con formattazione oppure eliminare caratteri e formattazione.
- Quando si importa o si esporta un file WordPerfect, viene trasferito solo il testo. Gli elementi grafici non vengono importati né esportati.
- Non sono supportate le seguenti funzionalità: funzioni indice, testo nel sommario e fogli di stile.
- Le equazioni e le formule create nel linguaggio di WordPerfect vengono convertite in testo normale.
- Le funzioni grafiche quali HLine e VLine non sono convertite.
- Quando si importa il testo, le dimensioni della pagina del documento originale vengono ignorate. Il testo viene adattato alle dimensioni della pagina corrente e ciò può influire sulla sua collocazione.

WordPerfect Graphic (WPG)

Il formato di file Corel WordPerfect Graphic (WPG) è principalmente un formato per grafica vettoriale, ma esso consente di archiviare sia dati bitmap che vettoriali. I file WPG possono contenere fino a 256 colori, scelti da una tavolozza con oltre un milione di colori.

Per importare un file WordPerfect Graphic

1. Fare clic su **File** ▸ **Importa**.
2. Individuare la cartella in cui è memorizzato il file.
3. Selezionare **WPG - Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)** dalla casella di riepilogo **Nome file**.
4. Fare clic sul nome del file.
5. Fare clic su **Importa**.
6. Fare clic sulla pagina di disegno.

Le immagini Windows Metafile Format (WMF) o Enhanced Metafile Format (EMF) incorporate vengono mantenute nel file importato. Altri elementi grafici contenuti nel file, invece, vengono persi durante la conversione e non vengono visualizzati in CorelDRAW.

Per esportare un file WordPerfect Graphic

1. Fare clic su **File** ▸ **Esporta**.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il file.
3. Scegliere **WPG - Corel WordPerfect Graphic** dalla casella di riepilogo **Salva come tipo**.
4. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
5. Fare clic su **Esporta**.
6. Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Esporta colori**:
   - **16 colori**: esporta l'immagine come immagine a 16 colori
   - **256 colori**: esporta l'immagine come immagine a 256 colori
7. Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Esporta testo come**:

- **Testo**: consente di esportare il testo sotto forma di caratteri modificabili.
- **Curve**: consente di esportare il testo come curve.

8 Attivare una delle opzioni seguenti nell'area **Esporta file come**:
- **WordPerfect versione 1.0**: supportato da WordPerfect 5.1 e versioni precedenti
- **WordPerfect versione 2.0**: supportato da WordPerfect 6 e versioni successive

Note tecniche sul formato WordPerfect Graphic (WPG)

- Il testo grafico tipo 2 non è supportato.

Formati di file fotocamera RAW

Un file camera RAW è un file di dati catturato dal censore immagine di una fotocamera digitale di alta qualità. I file camera RAW dispongono di funzionalità di elaborazione minima, ad esempio la regolazione della nitidezza o lo zoom digitale, e consentono di avere pieno controllo sulla nitidezza, il contrasto e la saturazione delle immagini. Esistono diversi formati di file camera RAW, di conseguenza i file possono avere diverse estensioni, ad esempio **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** o **.mrw**.

È possibile importare file fotocamera RAW direttamente in CorelDRAW. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con i file fotocamera RAW" a pagina 541.

Wavelet Compressed Bitmap (WI)

Questo formato file non è supportato dalla versione a 64 bit della suite.

Importazione di un file WI

- I programmi Corel supportano le seguenti profondità colore durante l'importazione di file Wavelet Compressed Bitmap (**.wi**): scala di 256 grigi (8 bit) e RGB a 24 bit.

Esportazione di un file WI

- Per l'esportazione di file Wavelet Compressed Bitmap, i programmi Corel supportano le seguenti profondità colore: scala di 256 grigi (8 bit) e RGB a 24 bit.
- Il formato di file Wavelet Compressed Bitmap supporta la compressione Wavelet. Supporta anche una dimensione minima dell'immagine di 16 pixel e una dimensione massima di 2.048 pixel.

Windows Metafile Format (WMF)

Sviluppato da Microsoft Corporation, questo formato di file permette la memorizzazione di informazioni vettoriali e bitmap. È stato sviluppato come formato di file interno per Microsoft Windows 3. Supporta colori RGB a 24 bit ed è supportato dalla maggior parte delle applicazioni Windows.

Note tecniche sul formato Windows Metafile Format (WMF)

Importazione di un file WMF

- CorelDRAW sostituisce i caratteri mancanti in un file WMF con caratteri simili disponibili sul computer.
- Non sono supportate le seguenti funzionalità: la corrispondenza dei caratteri PANOSE e le bitmap ruotate e inclinate.

Esportazione di un file WMF

- Il formato WMF viene utilizzato per esportare la grafica nei programmi Windows.
- Un'intestazione contiene informazioni aggiuntive, quali le dimensioni.Pertanto, un file WMF può essere facilmente esportato da CorelDRAW se viene inclusa tale intestazione.

- Durante l'esportazione il testo viene mantenuto come testo; i file WMF possono raggiungere dimensioni molto grandi. Ciò può causare problemi nei programmi in cui sono specificati dei limiti per le dimensioni dei file importati.
- Il formato Windows Metafile Format è a 16 bit, mentre quello di CorelDRAW è a 32 bit.Quando si esporta un file WMF, i valori a 32 bit vengono convertiti in 16 bit. Ad esempio, le linee con uno spessore minore di 0,01388 pollici appaiono come filetti perché il formato WMF non è sufficientemente preciso per definire con esattezza spessori di questo tipo.

Altri formati di file

CorelDRAW supporta anche i seguenti formati di file:

- ANSI Text (TXT): ANSI Text (TXT) è un formato vettoriale che permette di archiviare i caratteri ANSI. Questo formato consente di archiviare informazioni relative al testo ma non alla formattazione, quali le dimensioni o il tipo del carattere. Quando si importa o si esporta un file TXT da CorelDRAW, viene trasferito solo il testo. Gli elementi grafici contenuti nel file non vengono importati o esportati.
- CALS Compressed Bitmap (CAL): CALS Raster (CAL) è un formato bitmap usato principalmente per la memorizzazione di documenti con programmi CAD di fascia alta. Supporta la profondità di colore monocromatica (1 bit) e viene utilizzato come formato di scambio di dati grafici per le procedure di progettazione e produzione assistita dal computer, la grafica tecnica e le applicazioni di elaborazione delle immagini.
- Corel ArtShow 5 (CPX): il formato di file CPX è un formato di file nativo di Corel ArtShow 5. Può contenere sia grafica vettoriale che bitmap.
- Corel Presentations (SHW): SHW è un formato di file nativo di Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E. (CLK): il formato di file CLK è un formato di animazione nativo di Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Compressed (CDX): il formato di file CDX è un formato compressoCorelDRAW.
- Corel DESIGNER o CorelDRAW Template (CDT): il formato di file CDT è riservato ai file modello di Corel DESIGNER o CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation): il formato di file DCS, sviluppato da QuarkXPress, è un'estensione del formato di file Encapsulated PostScript (EPS) standard. In generale, il formato file DCS consiste di cinque file. Quattro dei cinque file contengono informazioni in merito al colore ad alta risoluzione. Queste informazioni vengono espresse in formato CMYK (ciano, magenta, giallo e nero). Il quinto file, considerato il file principale, contiene un'anteprima PICT del file DCS.
- EXE: il formato EXE è una risorsa bitmap di Windows 3.x/NT.
- FPX: il formato di file FlashPix memorizza immagini con risoluzioni diverse in un singolo file. Questo formato file non è supportato dalla versione a 64 bit della suite.
- Frame Vector Metafile (FMV): il formato di file FMV viene utilizzato per Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG): GEM Paint (IMG) è il formato di file bitmap nativo dell'ambiente GEM. I file IMG supportano colori tavolozza a 1 e 4 bit e vengono compressi mediante il metodo RLE. Il formato IMG era molto diffuso nei primi tempi del desktop publishing.
- GEM File (GEM): il formato file GEM viene utilizzato per i file GEM.
- GIMP (XCF): XCF è il formato nativo GIMP. Esso supporta livelli e altre informazioni specifiche di GIMP.
- ICO: il formato ICO è una risorsa icona di Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC): il formato file PIC viene utilizzato per i file Lotus PIC.
- MacPaint Bitmap (MAC): MacPaint (MAC) è un formato bitmap che si avvale delle estensioni di file MAC, PCT, PNT e PIX. Si tratta del formato file utilizzato dal programma MacPaint incluso con Macintosh 128. Questo formato supporta solo due colori e una tavolozza di motivi. Viene usato principalmente dalle applicazioni grafiche Macintosh per archiviare immagini grafiche e clipart in bianco e nero. Le dimensioni massime per le immagini MAC sono pari a 720 · 576 pixel.
- Macromedia FreeHand (FH): il formato FH è il formato di file nativo per Macromedia FreeHand. Le applicazioni grafiche Corel supportano Macromedia FreeHand versioni 7 e 8.
- MET Metafile (MET): il formato di file MET è riservato ai file MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 e 5 (PP4, PP5): PP4 è un formato di file nativo di Micrographx Picture Publisher 4. Il formato di file PP5 è un formato di file nativo di Micrographx Picture Publisher 5. Questo formato file non è supportato dalla versione a 64 bit della suite.
- Picture Publisher File (PPF): il formato di file PPF è un formato di file nativo di Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 e 10. Questo formato file non è supportato dalla versione a 64 bit della suite.
- Microsoft Excel (XLS): il formato di file XLS è il formato di file nativo di una cartella di lavoro Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT): PPT è il formato di file nativo di Microsoft PowerPoint.
- NAP Metafile (NAP): il formato file NAP viene utilizzato per i file NAP Metafile.
- File Fill (FILL): formato di file utilizzato per salvare riempimenti personalizzati in CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT.
- PostScript Interpreted (PS o PRN): PRN PostScript (PS o PRN) è un formato metafile per le stampanti PostScript. Questo formato è scritto in testo ANSI. Il filtro di importazione PostScript Interpreted può importare file PostScript PS, PRN ed EPS.

- SCITEX CT Bitmap (SCT): il formato di file SCT viene usato per importare immagini SCITEX a colori a 32 bit e in scala di grigi. Le bitmap SCITEX sono create da scanner di alta qualità. Le bitmap sono quindi elaborate per l'output mediante unità di registrazione su pellicola oppure programmi formato pagina di fascia alta.
- WB: WB è il formato di file per i fogli elettronici Quattro Pro 6, 7 e 8.
- WK: WK (.wk3, .wk4) è l'estensione dei fogli elettronici di Lotus 1-2-3.
- WSD: WSD è il formato di documento per Wordstar 2000 e Wordstar 7.
- XPixMap Image (XPM): il formato di file XPM viene utilizzato con i file immagine di XPixMap.

Formati consigliati per l'importazione di immagini

Nella tabella seguente vengono presentati i formati di file da utilizzare quando si importano immagini da altre applicazioni.

Applicazione	Formato di importazione consigliato
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (file PLT)
CorelDRAW	CDR, Appunti
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand e altri pacchetti vettoriali	PCT, AI
Microsoft Office	WMF, PNG. Per ulteriori informazioni, consultare "Operazioni con le applicazioni di produttività per ufficio" nella Guida.
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF, DRW, AI, DS4

Per importare il testo da un'applicazione di elaborazione testi, è possibile utilizzare file RTF oppure copiare il testo negli Appunti e incollarlo nel progetto.

Formati consigliati per l'esportazione di grafica

Durante l'esportazione di grafica da utilizzare in Adobe PageMaker, selezionare il formato di file Encapsulated PostScript se si dispone di una stampante PostScript. Se si utilizza una stampante non PostScript, si consiglia di utilizzare il formato WMF.

Nella tabella seguente sono elencati i formati di file consigliati per l'esportazione in pacchetti di impaginazione e desktop publishing che dispongono di funzioni di editing grafico.

Applicazione	Formato consigliato
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand e altri programmi vettoriali	PCT, AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

I formati per i contorni HPGL o DXF sono consigliati per l'esportazione di grafica da stampare su dispositivi, quali plotter e sistemi di taglio computerizzati.

Note generali sull'importazione dei file di testo

- Un file di testo importato in un programma Corel avrà un aspetto quasi identico a quello che ha nel programma sorgente. Tuttavia, il testo può contenere alcuni attributi di formattazione e caratteristiche di formato della pagina che non sono supportate. In tali casi, il programma cercherà di simulare i risultati di una funzione quando riesce a trovare un sostituto adeguato.
- Non sono supportate le seguenti funzionalità degli elaboratori di testo: intestazioni, piè di pagina, note piè di pagina e note di chiusura, colonne e macro.
- È incluso il supporto delle funzioni di corrispondenza dei caratteri. È possibile modificare le impostazioni relative alla corrispondenza dei caratteri nella finestra dei **risultati della corrispondenza dei caratteri**. I caratteri vengono convertiti in base alle dimensioni e alla famiglia, a condizione che il formato del file di origine includa le informazioni sulla famiglia dei caratteri alle quali il programma può accedere.
- I file Rich Text Format (**.rtf**) vengono convertiti automaticamente nel set di caratteri ANSI (American National Standards Institute) di Microsoft Windows. Sono inoltre supportati il set di caratteri Macintosh e Standard Code Page 437 per PC IBM.
- I programmi di grafica Corel tentano di effettuare la corrispondenza dei caratteri nel miglior modo possibile. Se il carattere del testo importato non è presente nel sistema dell'utente, viene utilizzata la funzione di corrispondenza dei caratteri. Tuttavia, se non è possibile effettuare una corrispondenza, i caratteri appaiono nel programma come testo irriconoscibile.
- È supportata la conversione delle dimensioni dei caratteri.
- I programmi di grafica di Corel supportano tutte le famiglie di caratteri per i programmi e i formati di elaborazione testo elencati di seguito: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word per PC, Microsoft Word per Macintosh, Word per Windows.
- I programmi di grafica Corel supportano solo i caratteri selezionati fra i caratteri supportati da Ami Professional. In genere sono inclusi i caratteri PostScript standard e i caratteri HP PCL standard.
- Quando si convertono file di Macintosh, il supporto dei caratteri è limitato alle famiglie supportate dei formati Windows.
- I caratteri convertiti in formati diversi da quelli elencati nella tabella precedente vengono mappati nei caratteri che i programmi di grafica Corel individuano come più simili.
- Quando si converte un carattere proporzionale in uno non proporzionale e viceversa, si possono verificare problemi di allineamento. Di conseguenza, se si importa un documento creato utilizzando un carattere non proporzionale in un documento contenente un carattere proporzionale, alcune pagine potrebbero contenere più testo di quelle originali.
- I documenti sorgente che contengono sommari e indici vengono convertiti nelle funzioni appropriate dei file **.rtf**.
- I dati cui viene applicato il contorno automatico vengono convertiti in testo normale.
- Le proprietà dei fogli di stile vengono convertite nel formato RTF. Il file appare come nel programma sorgente; tuttavia, il foglio di stile di quest'ultimo non viene importato.
- Il testo contenuto in un riquadro o un oggetto posizionato viene conservato.

Personalizzazione e automazione

Impostazione delle preferenze di base..... 663
Personalizzazione CorelDRAW..... 665
Uso di macro per automatizzare le operazioni..... 679

Impostazione delle preferenze di base

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Disattivazione dei messaggi di avvertenza" (pagina 663)
- "Visualizzazione delle informazioni di sistema" (pagina 663)

Disattivazione dei messaggi di avvertenza

Mentre si lavora potrebbero apparire dei messaggi di avvertenza. Questi messaggi spiegano le conseguenze delle operazioni eseguite e forniscono informazioni sulle modifiche permanenti eventualmente prodotte da tali comandi. Sebbene tali messaggi siano utili, è possibile disattivarli una volta acquisita dimestichezza con il software, in modo che non vengano più visualizzati. Si sconsiglia di disattivare la visualizzazione dei messaggi di avvertenza finché non si conosce bene il programma e i possibili esiti dei comandi utilizzati.

Per disattivare i messaggi di avvertenza

1 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **Avvertenze**.

2 Disattivare una o più caselle di controllo.

Visualizzazione delle informazioni di sistema

È possibile visualizzare informazioni sia sul computer in uso che sull'applicazione. Ad esempio, è possibile visualizzare i dettagli relativi all'impostazione del computer. Inoltre è possibile visualizzare informazioni dettagliate sul sistema, sulle proprietà di visualizzazione e stampa, sulle applicazioni e sui file DLL di Corel e sui file DLL di sistema. Questa funzione consente, ad esempio, di determinare la quantità di spazio disponibile sull'unità disco in cui si desidera salvare i file.

Per visualizzare le informazioni di sistema

1 Fare clic su **Guida** ▸ **Informazioni su CorelDRAW**.

2 Fare clic su **Info di sistema**.

3 Scegliere una categoria dalla casella di riepilogo **Scegliere una categoria**.

Fare clic sul pulsante **Salva** per memorizzare le informazioni di sistema per la stampa.

Personalizzazione CorelDRAW

Le applicazioni grafiche Corel possono essere personalizzate riorganizzando la disposizione delle barre dei comandi e dei comandi in base alle singole esigenze. Le barre dei comandi comprendono menu, barre degli strumenti, barra delle proprietà e barra di stato.

La Guida in linea Corel si basa sulle impostazioni predefinite dell'applicazione. Quando vengono personalizzati barra dei menu, comandi e pulsanti, gli argomenti della Guida ad essi associati non cambiano per rispecchiare le modifiche.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Salvataggio delle impostazioni predefinite" (pagina 665)
- "Creazione di aree di lavoro" (pagina 666)
- "Personalizzazione dei tasti di scelta rapida" (pagina 667)
- "Personalizzazione dei menu" (pagina 669)
- "Personalizzazione delle barre degli strumenti" (pagina 670)
- "Personalizzazione della casella degli strumenti" (pagina 673)
- "Personalizzazione della barra proprietà" (pagina 673)
- "Personalizzazione della barra di stato" (pagina 674)
- "Personalizzazione dei filtri" (pagina 675)

Salvataggio delle impostazioni predefinite

Molte impostazioni dell'applicazione si applicano esclusivamente al disegno attivo. Tali impostazioni includono opzioni relative al formato pagina, a griglia e righello, linee guida, opzioni di stile, opzioni di salvataggio, alcune impostazioni degli strumenti e opzioni di pubblicazione sul Web. Il salvataggio delle impostazioni correnti come impostazione predefinite consente di utilizzare le impostazioni del disegno corrente per tutti i disegni realizzati successivamente. È inoltre possibile scegliere di salvare soltanto le impostazioni specifiche come impostazioni predefinite.

Per salvare le impostazioni correnti come predefinite

- Fare clic su **Strumenti** ▸ **Salva impostazioni correnti come predefinite**.

Per salvare impostazioni specifiche come predefinite

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Documento**.

3 Attivare la casella di controllo **Salva come preimpostazioni per i nuovi documenti**.

4 Attivare le caselle di controllo che corrispondono alle opzioni desiderate.

Creazione di aree di lavoro

È possibile creare aree di lavoro per rendere gli strumenti più utilizzati maggiormente accessibili. Ad esempio, è possibile aprire finestre mobili e aggiungere strumenti alle barre degli strumenti. Inoltre, è possibile eliminare le aree di lavoro personalizzate create. Se si modifica l'area di lavoro predefinita, è possibile ripristinare le impostazioni predefinite.

È possibile anche esportare e importare aree di lavoro da e su altri computer che dispongono della stessa applicazione installata. Per esempio, è possibile personalizzare un'area di lavoro e condividerla con un gruppo di utenti.

Prima di creare un'area di lavoro, si possono provare le aree di lavoro incluse con l'applicazione. Queste aree di lavoro sono ottimizzate per diversi flussi di lavoro comuni. Per ulteriori informazioni, consultare "Scelta di un'area di lavoro" a pagina 72.

Per creare un'area di lavoro

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Area di lavoro**.

3 Fare clic su **Nuovo**.

4 Digitare il nome dell'area di lavoro nella casella **Nome della nuova area di lavoro**.

5 Scegliere un'area di lavoro esistente sulla quale basare la nuova area di lavoro dalla casella di riepilogo **Basare la nuova area di lavoro su**.

Per includere una descrizione dell'area di lavoro, digitarla nella casella **Descrizione della nuova area di lavoro**.

Le aree di lavoro personalizzate vengono salvate come file XML ed esportate nel formato Extensible Stylesheet Language Transformations (XSLT), basato sullo standard XML.

Per eliminare un'area di lavoro

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Area di lavoro**.

3 Scegliere un'area di lavoro dall'elenco **Area di lavoro**.

4 Fare clic su **Elimina**.

Non è possibile eliminare le aree di lavoro predefinita e di Adobe Photoshop.

Per importare un'area di lavoro

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Area di lavoro**.

3 Fare clic su **Importa**.

4 Nella finestra di dialogo **Importa area di lavoro**, fare clic su **Sfoglia**.

5 Scegliere la cartella in cui è stato salvato il file.

6 Fare doppio clic sul file.

7 Seguire le istruzioni a video.

Per esportare un'area di lavoro

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare clic su **Area di lavoro**.
3. Fare clic su **Esporta**.
4. Attivare le caselle di controllo accanto agli elementi dell'area di lavoro da esportare.
5. Fare clic su **Salva**.
6. Scegliere la cartella in cui salvare il file.
7. Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
8. Fare clic su **Salva**.
9. Fare clic su **Chiudi**.

Gli elementi dell'area di lavoro che possono essere esportati sono le finestre mobili, le barre degli strumenti (inclusa la barra delle proprietà e la casella degli strumenti), i menu e i tasti di scelta rapida.

Le aree di lavoro personalizzate vengono esportate nel formato Extensible Stylesheet Language Transformations (XSLT), basato sullo standard XML. Si può utilizzare un'area di lavoro salvata in formato XSLT per l'impostazione o l'implementazione di aree di lavoro personalizzate.

Per ripristinare l'area di lavoro corrente

1. Uscire dall'applicazione.
2. Riavviare l'applicazione tenendo premuto il tasto **F8**.

Personalizzazione dei tasti di scelta rapida

Sebbene le applicazioni Corel siano dotate di tasti di scelta rapida preimpostati, è possibile modificarli o aggiungerne di personalizzati per adattarli al proprio stile di lavoro.È inoltre possibile assegnare i tasti di scelta rapida ai comandi più usati, nonché eliminare i tasti di scelta rapida.

È possibile stampare un elenco di questi tasti di scelta rapida. È inoltre possibile esportare un elenco di tasti di scelta rapida in formato **CSV**; si tratta di un formato delimitato da una virgola che può essere aperto facilmente con programmi per l'elaborazione di testi e fogli di calcolo.

Quando si modificano i tasti di scelta rapida, le variazioni vengono salvate in un file definito tabella dei tasti di scelta rapida. L'applicazione include le seguenti tabelle di tasti di scelta rapida che possono essere personalizzate e adattate a qualsiasi esigenza:

- Tabella Modifica ancoraggio: contiene i tasti di scelta rapida per la modifica dell'ancoraggio.
- Tabella principale: contiene tutti tasti di scelta rapida non correlati al testo.
- Tabella Modifica tabella: contiene i tasti di scelta rapida non correlati al testo per la modifica della tabella.
- Tabella Modifica testo tabella: contiene i tasti di scelta rapida per la modifica del testo nelle tabelle.
- Tabella di modifica del testo: contiene tutti tasti di scelta rapida correlati al testo.

Per assegnare un tasto di scelta rapida a un comando

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Fare clic sulla scheda **Tasti di scelta rapida**.
4. Scegliere una tabella di tasti di scelta rapida dalla casella di riepilogo **Tabella scelte rapide da tastiera**.
5. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
6. Fare clic su un comando nell'elenco **Comandi**.
   La casella **Tasti correnti di scelta rapida** visualizza i tasti di scelta rapida attualmente assegnati al comando selezionato.

7 Fare clic sulla casella **Nuova scelta rapida** e premere una combinazione di tasti.

Se la combinazione di tasti è già stata assegnata a un altro comando, il comando appare elencato nella casella **Attualmente assegnata a**.

8 Fare clic su **Assegna**.

Se lo stesso tasto di scelta rapida è già stato assegnato a un altro comando, la seconda assegnazione sovrascrive la prima. Attivando la casella di controllo **Naviga al conflitto all'assegnazione**, è possibile passare automaticamente al comando la cui scelta rapida è stata riassegnata; contestualmente, compare una richiesta di attribuzione di una nuova scelta rapida per il comando in questione.

È possibile reimpostare i tasti di scelta rapida facendo clic su **Ripristina tutto**.

È possibile visualizzare tutti i tasti di scelta rapida esistenti facendo clic su **Visualizza tutto**.

Per eliminare un tasto di scelta rapida

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3 Fare clic sulla scheda **Tasti di scelta rapida**.
4 Scegliere una tabella di tasti di scelta rapida dalla casella di riepilogo **Tabella scelte rapide da tastiera**.
5 Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
6 Fare clic su un comando nell'elenco **Comandi**.
7 Fare clic su un tasto di scelta rapida nella casella **Tasti correnti di scelta rapida**.
8 Fare clic su **Elimina**.

Per stampare i tasti di scelta rapida

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3 Fare clic sulla scheda **Tasti di scelta rapida**.
4 Fare clic su **Visualizza tutto**.
5 Fare clic su **Stampa**.

Per esportare un elenco di tasti di scelta rapida

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3 Fare clic sulla scheda **Tasti di scelta rapida**.
4 Fare clic su **Visualizza tutto**.
5 Fare clic su **Esporta a CSV**.
6 Scegliere la cartella in cui salvare il file.
7 Digitare il nome del file nella casella **Nome file**.
8 Fare clic su **Salva**.

Personalizzazione dei menu

Le funzionalità di personalizzazione Corel consentono di modificare sia la barra dei menu che i singoli menu in essa contenuti. È possibile modificare l'ordine dei menu e dei comandi; aggiungere, rimuovere e rinominare i menu e i comandi. È possibile cercare un comando di menu di cui non si ricorda il menu di appartenenza. È possibile ripristinare le impostazioni predefinite dei menu.

Le opzioni di personalizzazione sono applicabili sia ai menu della barra dei menu che ai menu di scelta rapida accessibili facendo clic con il pulsante destro del mouse.

La Guida in linea Corel si basa sulle impostazioni predefinite dell'applicazione. Quando vengono personalizzati menu e comandi di menu, gli argomenti della Guida ad essi associati non cambiano per rispecchiare le modifiche.

Per modificare l'ordine dei menu e dei comandi del menu

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Nella finestra dell'applicazione, trascinare un menu della barra dei menu a sinistra o a destra.
   Per modificare l'ordine dei comandi di menu, fare clic su un menu nella barra dei menu, quindi fare clic sul comando desiderato e trascinarlo verso l'alto o verso il basso.

   Per modificare l'ordine dei comandi del menu contestuale, fare clic con il pulsante destro del mouse nella finestra dell'applicazione in modo da visualizzare il menu di scelta rapida e trascinare un comando in un'altra posizione.

Per rinominare un menu o un comando di menu

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
4. Fare clic su un menu o su un comando nell'elenco.
5. Fare clic sulla scheda **Aspetto**.
6. Digitare un nome nella casella **Didascalia**.

Una e commerciale (**&**) prima di una lettera nella casella **Didascalia** indica una scelta rapida o tasto mnemonico acceleratore. I menu vengono visualizzati premendo **Alt** + la lettera. Per richiamare i comandi, premere la lettera che appare sottolineata nel menu.

Per ripristinare le impostazioni predefinite delle immagini dei pulsanti della barra degli strumenti, fare clic su **Ripristina preimpostazioni**.

Per aggiungere o rimuovere un elemento alla barra dei menu

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
   Per rimuovere un elemento, trascinarlo all'esterno della barra dei menu.
3. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
4. Trascinare un elemento nella barra dei menu.

Per aggiungere o rimuovere un comando da un menu

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.

2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.

Per rimuovere un comando da un menu, fare clic sul nome del menu, quindi quando questo compare, trascinare il comando all'esterno del menu.

3 Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.

4 Trascinare un comando in un menu della finestra dell'applicazione.

Per individuare un comando di menu in modo rapido

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.

2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.

3 Fare clic sul pulsante **Cerca** .

4 Nella finestra di dialogo **Trova testo**, digitare il comando di menu nella casella **Oggetto ricerca**.

5 Fare clic su **Trova successivo**.

Per ripristinare le impostazioni predefinite dei menu

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.

2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**.

3 Scegliere **Barra dei menu** dall'elenco.

4 Fare clic su **Ripristina**.

Personalizzazione delle barre degli strumenti

È possibile regolare la posizione e la visualizzazione delle barre degli strumenti. Per esempio, è possibile spostare o ridimensionare una barra degli strumenti, ed è possibile scegliere di nascondere o visualizzare una barra degli strumenti.

Le barre degli strumenti possono essere agganciate o mobili. Agganciare una barra degli strumenti significa fissarla al bordo della finestra dell'applicazione. Sganciare una barra degli strumenti significa allontanarla dal bordo della finestra dell'applicazione, in modo da renderla mobile e da facilitarne lo spostamento.

È possibile creare, eliminare e rinominare barre degli strumenti personalizzate. È possibile personalizzare le barre degli strumenti aggiungendo, spostando e disponendo gli elementi che le compongono. È possibile modificare l'aspetto della barra degli strumenti ridimensionando i pulsanti, regolando il bordo della barra e visualizzando le immagini, le didascalie o entrambe. È inoltre possibile modificare le immagini dei pulsanti della barra.

Per spostare, agganciare e sganciare le barre degli strumenti, utilizzare l'area protetta della barra degli strumenti.

Per	L'area protetta è	
Barra degli strumenti agganciata e sbloccata	Identificata da una linea tratteggiata, sul bordo superiore o sinistro della barra degli strumenti.	
Barra degli strumenti mobile	La barra del titolo Se non visualizza un titolo, l'area protetta viene identificata da una linea tratteggiata sul bordo superiore o sinistro della barra degli strumenti.	

Se non si desidera spostare le barre degli strumenti agganciate, è possibile bloccarle. Le barre degli strumenti bloccate non presentano una linea tratteggiata lungo il bordo sinistro.

Una barra degli strumenti bloccata

Per personalizzare la posizione e la visualizzazione della barra degli strumenti

Operazione	Procedura
Spostare una barra degli strumenti	Sbloccare la barra degli strumenti, fare clic sull'area protetta della stessa e trascinare la barra in una nuova posizione.
Agganciare una barra degli strumenti	Fare clic sull'area protetta della barra degli strumenti e trascinarla su uno qualsiasi dei bordi della finestra dell'applicazione.
Sganciare una barra degli strumenti	Sbloccare la barra degli strumenti, fare clic sull'area protetta della stessa e trascinare la barra lontano dal bordo della finestra dell'applicazione.
Ridimensionare una barra degli strumenti mobile	Portare il puntatore sul bordo della barra degli strumenti e, utilizzando la freccia bidirezionale, trascinarne il bordo.
Occultare o visualizzare una barra degli strumenti	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barredei comandi** e attivare o disattivare la casella di controllo accanto al nome della barra degli strumenti.
Ripristinare una barra degli strumenti alle impostazioni predefinite	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**, quindi su una barra degli strumenti e infine su **Ripristina**.

Le barre degli strumenti agganciate non possono essere spostate quando sono bloccate. Per informazioni sullo sblocco delle barre degli strumenti, consultare "Per bloccare o sbloccare le barre degli strumenti" a pagina 673.

Per aggiungere, eliminare o rinominare una barra degli strumenti personalizzata

Operazione	Procedura
Aggiungere una barra degli strumenti personalizzata	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**, quindi su **Nuovo** e immettere un nome nell'elenco **Barre dei comandi**. Tenendo premuto i tasti **Alt** + **Ctrl**, trascinare uno strumento o pulsante nella finestra dell'applicazione fino alla nuova barra degli strumenti.
Eliminare una barra degli strumenti personalizzata	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**, quindi su una barra degli strumenti e infine su **Elimina**.
Rinominare una barra degli strumenti personalizzata	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**, quindi fare clic due volte sul nome di una barra degli strumenti e immettere un nuovo nome.

Per aggiungere o rimuovere un elemento da una barra degli strumenti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
4. Trascinare l'icona dell'elemento sulla barra degli strumenti nella finestra dell'applicazione.

   Se si desidera rimuovere un elemento dalla barra degli strumenti, trascinare l'elemento via dalla barra.

Per disporre gli elementi delle barre degli strumenti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Sulla barra degli strumenti della finestra dell'applicazione, trascinare l'icona dell'elemento in una nuova posizione.

   Per spostare un elemento di una barra degli strumenti in un'altra barra, trascinare la sua icona da una barra all'altra.

Per copiare un elemento da una barra degli strumenti a un'altra, tenere premuto **CTRL** mentre si fa clic sull'icona dell'elemento della barra degli strumenti.

Per modificare l'aspetto di una barra degli strumenti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**.
3. Fare clic su un nome di barra degli strumenti contenuto nell'elenco.
   Per scegliere più barre degli strumenti, tenere premuto **CTRL** e fare clic sui nomi di altre barre degli strumenti.
4. Scegliere un valore per le dimensioni dalla casella di riepilogo **Pulsante**.
5. Nella casella **Bordo**, fare clic su una freccia per specificare un valore da 1 a 10 pixel per il bordo della barra degli strumenti.
6. Dalla casella di riepilogo **Aspetto predefinito del pulsante**, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - **Didascalia sotto l'immagine**
   - **Solo didascalia**
   - **Didascalia a destra dell'immagine**
   - **Default**
   - **Solo immagine**

   Per nascondere il titolo quando la barra degli strumenti è mobile, disattivare la casella di controllo **Mostra titolo quando la barra degli strumenti è mobile**.

È possibile riportare una barra degli strumenti incorporata alle sue impostazioni predefinite facendo clic su **Ripristina**.

Per modificare le immagini dei pulsanti della barra degli strumenti

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
4. Fare clic su un comando della barra degli strumenti.
5. Fare clic sulla scheda **Aspetto**.
6. Modificare l'immagine del pulsante usando le opzioni dell'area **Immagine**.

Scegliendo le opzioni **Piccolo** o **Medio** nella casella di riepilogo **Dimensioni**, è possibile modificare le versioni piccola o media di una data immagine del pulsante. Non è possibile modificare la versione grande dell'immagine di un pulsante. Per ulteriori informazioni relative al metodo di visualizzazione dei pulsanti come piccoli, medi o grandi, consultare "Per modificare l'aspetto di una barra degli strumenti" a pagina 672.

Per ripristinare le impostazioni predefinite delle immagini dei pulsanti della barra degli strumenti, fare clic su **Ripristina preimpostazioni**.

Per bloccare o sbloccare le barre degli strumenti

- Fare clic su **Finestre** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Blocca barre degli strumenti**.

  Se accanto a **Blocca barre degli strumenti** compare un segno di spunta, significa che il comando è attivo. Al primo avvio dell'applicazione, le barre degli strumenti sono bloccate per impostazione predefinita.

Le barre degli strumenti mobili non possono essere bloccate.

È possibile bloccare o sbloccare le barre degli strumenti anche facendo clic con il pulsante destro del mouse su una barra degli strumenti e facendo clic su **Blocca barre degli strumenti**.

Personalizzazione della casella degli strumenti

È possibile aggiungere o rimuovere strumenti dalla casella degli strumenti. Se si modifica la casella degli strumenti, è possibile ripristinare le impostazioni predefinite in qualsiasi momento.

Per personalizzare la casella degli strumenti

1. Nella casella degli strumenti, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida**.
2. Attivare o disattivare una delle caselle di controllo.

Operazioni aggiuntive

Ripristino della barra degli strumenti	Fare clic sul pulsante **Ripristina la casella degli strumenti**.
Personalizzazione della casella degli strumenti	Fare clic sul pulsante **Personalizza**.

Personalizzazione della barra proprietà

È offerto il massimo controllo sul posizionamento e sul contenuto della barra proprietà. È possibile posizionare la barra proprietà in qualsiasi punto dello schermo. Collocandola all'interno della finestra dell'applicazione, la barra proprietà diventa mobile. Collocandola su uno qualsiasi dei quattro lati della finestra dell'applicazione e poi ancorandola, la si rende parte del bordo della finestra.

Quando si sposta, si aggancia, o si sgancia la barra delle proprietà, si usa l'area protetta della barra delle proprietà, che è identica a quella delle barre degli strumenti. Per ulteriori informazioni sull'area di selezione, consultare "Personalizzazione delle barre degli strumenti" a pagina 670.

È inoltre possibile personalizzare la barra delle proprietà aggiungendo o rimuovendo strumenti. In questo modo è possibile personalizzare quanto appare nella barra delle proprietà quando si scelgono i vari strumenti. Ad esempio, quando è attivo lo strumento **Testo**, la barra

delle proprietà visualizza ulteriori comandi di testo relativi a operazioni quali aumento/riduzione delle dimensioni dei caratteri o maiuscola/minuscola. È possibile ripristinare le impostazioni predefinite della barra delle proprietà.

Per posizionare la barra delle proprietà

Operazione	Procedura
Spostare la barra proprietà	Sbloccare la barra delle proprietà, fare clic sull'area di selezione della barra delle proprietà e trascinarla in una nuova posizione.
Sganciare la barra proprietà	Fare clic sull'area protetta della barra delle proprietà e trascinarla via dal bordo della finestra dell'applicazione.
Agganciare la barra proprietà	Fare clic sull'area protetta della barra delle proprietà e trascinarla in un bordo della finestra dell'applicazione.

Per aggiungere o rimuovere un elemento dalla barra delle proprietà

1 Nella proprietà, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida** .

2 Attivare o disattivare le caselle di controllo a fianco degli elementi da aggiungere o rimuovere.

Operazioni aggiuntive

Ripristino della barra degli strumenti	Fare clic sul pulsante **Ripristina la casella degli strumenti**.
Personalizzazione della casella degli strumenti	Fare clic sul pulsante **Personalizza**.

Il nuovo elemento viene visualizzato sulla barra delle proprietà per lo strumento o l'operazione attivi. Quando il contenuto della barra delle proprietà cambia, l'elemento non viene visualizzato. Il nuovo elemento viene visualizzato nuovamente quando si riattiva lo stesso strumento o la stessa operazione.

È inoltre possibile personalizzare la barra delle proprietà facendo clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**. Nell'elenco di categorie di **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**, scegliere una categoria di comando dalla casella di riepilogo superiore, quindi trascinare un elemento della barra degli strumenti dall'elenco nella barra delle proprietà. Per rimuovere un elemento dalla barra delle proprietà, trascinare l'icona corrispondente fuori dalla barra delle proprietà.

Per riorganizzare gli elementi della barra delle proprietà

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.

2 Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.

3 Trascinare l'icona dell'elemento della barra degli strumenti in una nuova posizione nella barra proprietà.

Personalizzazione della barra di stato

La barra di stato visualizza informazioni sugli oggetti selezionati, quali ad esempio il colore, il tipo di riempimento e il contorno. Nella barra di stato viene visualizzata inoltre la posizione corrente del cursore e i relativi comandi. Inoltre, visualizza informazioni relative al colore del documento, come il profilo colore del documento e lo stato della prova colore. È possibile personalizzare la barra di stato cambiando le informazioni visualizzate e ridimensionandola. È inoltre possibile personalizzare la barra delle proprietà aggiungendo, rimuovendo e ridimensionando elementi delle barre degli strumenti. Inoltre, è possibile ripristinare la barra di stato alle sue impostazioni predefinite.

Per cambiare le informazioni visualizzate dalla barra di stato

- Fare clic sul pulsante bandierina accanto alle informazioni visualizzate e scegliere una delle seguenti opzioni:
  - **Posizione cursore**
  - **Dettagli oggetto**
  - **Informazioni sul colore**
  - **Informazioni sullo strumento selezionato**

Per ridimensionare la barra di stato

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**.
3. Fare clic su **Barra di stato** e attivare la casella di controllo.
4. Digitare **1** o **2** nella casella **Numero di linee se agganciata**.

Per aggiungere o rimuovere un elemento della barra degli strumenti sulla barra di stato

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**.
3. Scegliere una categoria di comandi dalla casella di riepilogo superiore.
4. Trascinare un elemento della barra degli strumenti dall'elenco alla barra di stato.

   Per rimuovere un elemento dalla barra di stato, trascinarlo fuori dalla barra.

Per ridimensionare gli elementi della barra di stato nella barra di stato

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Personalizzazione**.
2. Nell'elenco delle categorie **Personalizzazione**, fare clic su **Barre dei comandi**.
3. Fare clic su **Barra di stato** e attivare la casella di controllo.
4. Scegliere una delle opzioni seguenti dalla casella di riepilogo **Pulsante**:
   - **Piccolo**
   - **Medio**
   - **Grande**

Il ridimensionamento ha effetto soltanto sugli elementi della barra degli strumenti aggiunti alla barra di stato. Le dimensioni delle icone già esistenti rimangono invariate.

Per ripristinare le impostazioni predefinite della barra di stato

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla barra di stato e su **Personalizza** ▸ **Barra di stato** ▸ **Ripristina ai valori predefiniti**.

Personalizzazione dei filtri

I filtri permettono di convertire i file da un formato ad un altro. Si suddividono in quattro diverse tipologie: raster, vettoriale, animazione e testo. È possibile personalizzare le impostazioni dei filtri, aggiungendoli o rimuovendoli in modo da caricare solo quelli effettivamente necessari. È inoltre possibile modificare l'ordine dei filtri riportati nell'elenco dei filtri, nonché reimpostare I filtri alle impostazioni predefinite.

Per aggiungere un filtro

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e poi doppio clic su **Filtri**.
3. Fare doppio clic su un tipo di filtro nell'elenco **Tipi di file disponibili**.
4. Fare clic su un filtro.
5. Fare clic su **Aggiungi**.

Per rimuovere un filtro

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e poi su **Filtri**.
3. Fare clic su un filtro nell'**Elenco dei filtri attivi**.
4. Fare clic su **Rimuovi**.

Per modificare l'ordine dell'elenco dei filtri

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e poi su **Filtri**.
3. Fare clic su un filtro nell'**Elenco dei filtri attivi**.
4. Fare clic su una delle opzioni seguenti:
   - **Sposta in alto**: sposta il filtro verso la parte superiore dell'elenco
   - **Sposta in basso**: sposta il filtro verso la parte inferiore dell'elenco

È possibile ripristinare l'**Elenco dei filtri attivi** alle impostazioni predefinite facendo clic su **Ripristina**.

Personalizzazione delle associazioni dei file

È possibile associare molti tipi di file alle applicazioni Corel. Facendo doppio clic su un file di un tipo che è associato a un'applicazione, viene avviata l'applicazione e contemporaneamente aperto il file. Qualora l'associazione con il tipo di file non sia più necessaria, si può interromperla.

Per associare un tipo di file a CorelDRAW

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e poi su **Filtri**.
3. Fare clic su **Associa**.
4. Nell'elenco **Associa estensioni file con CorelDRAW**, attivare la casella di controllo corrispondente al tipo di file da associare.

L'associazione di un tipo di file con un'applicazione consente di aggiungere l'applicazione all'elenco di programmi consigliati per l'apertura di questo tipo di file. Per aprire un file di un tipo associato in CorelDRAW, è anche necessario impostare CorelDRAW come programma predefinito. A tal fine, fare clic sul pulsante **Start** nella barra delle applicazioni di Windows, quindi fare clic su **Programmi predefiniti**. Successivamente, fare clic su **Associa un tipo di file o un protocollo a un programma**. Per istruzioni dettagliate su come modificare il programma predefinito associato a un tipo di file, consultare la Guida in linea di Windows.

È possibile ripristinare le associazioni di file facendo clic su **Ripristina**.

Per interrompere l’associazione di un tipo di file a CorelDRAW

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.
2. Nell'elenco delle categorie, fare doppio clic su **Globali** e poi su **Filtri**.
3. Fare clic su **Associa**.
4. Nell'elenco **Associa estensioni file con CorelDRAW** disattivare la casella di controllo corrispondente all'associazione da interrompere.

È possibile ripristinare le associazioni di file facendo clic su **Ripristina**.

Uso di macro per automatizzare le operazioni

È possibile ricorrere all'utilizzo di macro e script per velocizzare operazioni ripetitive, combinare più azioni o azioni complesse o fare in modo che un'opzione sia accessibile più facilmente. Si possono creare macro utilizzando le funzioni integrate in Visual Basic for Applications (VBA) o Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

L'uso di una macro è simile all'uso della funzione di composizione veloce disponibile su alcuni telefoni. Su molti telefoni, è possibile assegnare un tasto di composizione veloce a un numero che viene composto di frequente; pertanto, alla successiva necessità di chiamare quel numero, sarà possibile risparmiare tempo premendo il tasto di composizione veloce. Analogamente, una macro consente di impostare le azioni che si desidera ripetere; quando sarà necessario ripetere queste azioni, quindi, sarà possibile risparmiare tempo eseguendo la macro.

Questa sezione contiene il seguente argomento:

- "Operazioni con le macro" (pagina 679)

Operazioni con le macro

L'uso di una macro per automatizzare una serie di operazioni ripetitive consente di risparmiare tempo. Una macro consente di specificare una sequenza di azioni in modo da poterle ripetere velocemente in seguito.

Non è necessaria alcuna esperienza di programmazione per usare le macro: infatti, gli strumenti di base per eseguire operazioni con le macro sono disponibili all'interno della finestra principale dell'applicazione. Tuttavia, se si preferisce disporre di un maggiore controllo con l'utilizzo della macro, si possono utilizzare i seguenti ambienti di programmazione incorporati:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA): successore di VBA, rappresenta un'eccellente alternativa per sviluppatori e altri esperti in programmazione. VSTA fornisce gli strumenti e le funzioni necessarie per creare i progetti di macro più avanzati.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA): rappresenta un sottogruppo dell'ambiente di programmazione Microsoft Visual Basic (VB) e un'eccellente alternativa per i principianti. Per creare macro di base per uso personale nonché progetti macro più avanzati, è possibile utilizzare il linguaggio VBA.

Per informazioni dettagliate relative alle differenze che intercorrono tra VBA e VSTA, consultare il file Guida alle macro di CorelDRAW (**draw_om.chm**, che si trova nella cartella **Dati** del software installato).

Introduzione alle macro

Le funzioni macro per VBA e VSTA vengono installate per impostazione predefinita con il software ma, se necessario, possono essere installate manualmente. È possibile specificare opzioni per la funzione VBA.

Per utilizzare le funzionalità per le macro di VSTA con CorelDRAW, è necessario avere Microsoft Visual Studio 2012 o versioni successive installato.

Se si installa Microsoft Visual Studio dopo aver installato CorelDRAW Graphics Suite, è necessario reinstallare le funzionalità della macro VSTA modificando l'installazione di CorelDRAW Graphics Suite. Per ulteriori informazioni, consultare "Per installare manualmente le funzioni macro" a pagina 681.

Le funzioni macro forniscono nella finestra principale dell'applicazione diversi strumenti per eseguire operazioni con le macro.

- Barra degli strumenti Macro: provvede facile accesso alle funzioni macro comuni.
- Finestra mobile Gestione macro: fornisce facile accesso a tutti i progetti macro disponibili per VBA e alle funzioni di base per il loro utilizzo
- Editor macro (corrisponde al precedente Editor di Visual Basic): fornisce funzioni avanzate per la creazione di progetti macro VBA
- Editor VSTA: fornisce funzioni avanzate per la creazione di progetti macro VSTA. L'Editor VSTA è accessibile solo se è installato Microsoft Visual Studio 2012 o versioni successive.

Creazione di macro

Le macro vengono archiviate in moduli (anche denominati "moduli codice"), che sono memorizzati all'interno dei progetti macro. La finestra mobile Gestione macro consente di visualizzare e gestire tutti i progetti macro, i moduli e le macro disponibili.

È possibile utilizzare la finestra mobile Gestione macro per creare progetti macro sotto forma di file Global Macro Storage (GMS) o progetti Corel VSTA (CGSaddon). L'uso di tali file è un ottimo modo per raggruppare i componenti dei progetti macro e condividerli con altri. La finestra mobile Gestione macro può essere utilizzata per aprire (o "caricare") i progetti macro creati e anche quelli installati con il software o che sono resi disponibili in altro modo. La finestra mobile Gestione macro può essere utilizzata anche per rinominare progetti macro e copiare e chiudere (o "scaricare") progetti macro GMS e VSTA.

Alcuni progetti macro sono bloccati e non possono essere modificati.

Quando si crea un documento, viene aggiunto automaticamente alla finestra mobile Gestione macro un progetto macro per quel documento. Nonostante sia possibile archiviare le macro all'interno del progetto macro di un documento, per esempio per creare un unico modello, si consiglia di archiviare i progetti utilizzando file GMS.

Ciascun progetto macro contiene almeno un modulo. Per aggiungere un modulo a un progetto macro VBA oppure per aprire moduli esistenti da modificare, utilizzare la finestra mobile Gestione macro. Questa può essere utilizzata anche per rinominare o eliminare moduli VBA.

In alcuni moduli la funzione di modifica è disattivata.

Infine, la finestra mobile Gestione macro può essere utilizzata per creare macro all'interno dei moduli disponibili. Non è necessaria alcuna esperienza di programmazione per creare macro; tuttavia, se si è esperti e si desidera modificare le macro VBA, si può utilizzare l'Editor macro. La finestra mobile Gestione macro può essere utilizzata anche per rinominare o eliminare macro VBA.

CorelDRAW include macro di esempio che offrono funzionalità aggiuntive, dimostrano automazione nel software e forniscono codici di esempio. Per informazioni sulle macro di esempio, consultare il file Guida alle macro di CorelDRAW (**draw_om.chm**, che si trova nella cartella **Dati** del software installato).

Registrazione di macro

È possibile registrare una macro e salvarla per un uso futuro.

È inoltre possibile registrare delle macro temporanee per delle azioni che è necessario ripetere solo poche volte. Una macro temporanea è accessibile fino alla registrazione di una nuova macro temporanea.

In alcuni progetti macro la funzione di modifica è disattivata.

Prima di registrare una macro, assicurarsi di conoscere esattamente le azioni da registrare e l'ordine in cui si desidera registrarle. Una volta avviata la registrazione, il registratore di macro cattura ogni modifica apportata in un disegno. Ad esempio, se si crea una forma, la si ridimensiona e poi se ne modifica il colore, la macro registra tutte le modifiche. Una volta effettuate tutte le modifiche, occorre interrompere la registrazione della macro.

Esecuzione di macro

Eseguendo una macro, vengono attuate le azioni ad essa correlate.

È inoltre possibile eseguire una macro temporanea.

Maggiori informazioni sulle macro

CorelDRAW fornisce risorse aggiuntive contenenti informazioni utili relative alle macro. Queste risorse aggiuntive, che si trovano nella cartella **Dati** del software installato, vengono descritte nella seguente tabella.

Risorsa	Descrizione e nome del file
File Guida alle macro	Fornisce informazioni dettagliate sulle caratteristiche e funzionalità per creare progetti macro in CorelDRAW draw_om.chm
Guida alla programmazione delle macro	Fornisce un approccio didattico alla creazione di progetti macro per CorelDRAW Macro Programming Guide.pdf
Diagramma modello oggetti	Fornisce una rappresentazione gerarchica delle caratteristiche e funzionalità che possono essere automatizzate in CorelDRAW CorelDRAW Object Model Diagram.pdf

Il file Guida alle macro include documentazioni relative a tutte le caratteristiche e funzionalità che è possibile automatizzare nell'applicazione (comunemente, queste caratteristiche e funzionalità vengono denominate "modello oggetti"). Dall'Editor macro si può accedere facilmente al file Guida alle macro.

Per informazioni più dettagliate su VBA e il suo ambiente di programmazione, consultare la Guida di Microsoft Visual Basic dal menu **Guida** dell'Editor macro.

Per informazioni più dettagliate su VSTA e il suo ambiente di programmazione, consultare il menu **Guida** dell'Editor VSTA.

Per installare manualmente le funzioni macro

1. Sul Pannello di controllo di Windows, fare clic su **Disinstalla un programma**.
2. Fare doppio clic su **CorelDRAW Graphics Suite** nella pagina **Disinstalla o modifica programma**.
3. Selezionare l'opzione **Modifica** nella procedura guidata visualizzata e seguire le istruzioni.
4. Sulla pagina **Funzioni** della procedura guidata di installazione, abilitare le seguenti caselle di controllo dall'elenco **Utilità**:
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**

Per impostazione predefinita, le funzioni macro per VBA e VSTA sono installate con il software.

Per specificare le opzioni VBA

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Opzioni**.

2 Nell'elenco delle categorie **Area di lavoro**, fare clic su **VBA**.

3 Nell'area **Sicurezza**, fare clic su **Opzioni di sicurezza** e specificare il modo in cui controllare il rischio posto dall'esecuzione di macro dannose.

Se si desidera ignorare la funzione di sicurezza, attivare la casella di controllo **Considera validi tutti i moduli GMS installati**, quindi procedere con il passaggio 4.

4 Nella pagina **Livello di protezione** della finestra di dialogo **Sicurezza**, attivare una delle opzioni seguenti:

- **Molto elevata**: consente solo l'esecuzione delle macro installate in posizioni attendibili. Tutte le altre macro, firmate o meno, sono disattivate.
- **Elevata**: consente solo l'esecuzione delle macro firmate in posizioni attendibili. Le macro non firmate vengono automaticamente disattivate.
- **Media**: consente di scegliere quali macro eseguire, anche se sono potenzialmente pericolose.
- **Bassa (scelta non consigliata)**: consente l'esecuzione di tutte le macro, anche quelle potenzialmente non sicure. Attivare questa impostazione se sul computer è installato un software antivirus o se si controlla la sicurezza di tutti i documenti che vengono aperti.

5 Nella pagina **Editori affidabili** della finestra di dialogo **Sicurezza**, controllare quali editori di macro sono affidabili. Fare clic su **Visualizza** per visualizzare i dettagli sull'editore di macro selezionato, oppure su **Rimuovi** per eliminarlo dall'elenco.

Se si desidera, si può attivare o disattivare la casella di controllo **Considera valido l'accesso al progetto Visual Basic** per l'editore macro selezionato.

6 Se si desidera caricare la funzione VBA all'avvio, disattivare la casella di controllo **Ritarda caricamento VBA**.

Per accedere agli strumenti macro

Operazione	Procedura
Visualizzare la barra degli strumenti **Macro**	Fare clic su **Finestra** ▸ **Barre degli strumenti** ▸ **Macro**. Se accanto al comando appare un segno di spunta, significa che la barra degli strumenti è visualizzata.
Visualizzare la finestra mobile **Gestione macro**	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Gestione macro**. • Fare clic sul pulsante **Gestione macro** nella barra degli strumenti **Macro**.
Visualizzare l'Editor macro	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Editor macro**. • Fare clic sul pulsante **Editor macro** nella barra degli strumenti **Macro**. • Fare clic con il pulsante destro del mouse su **Visual Basic for Applications** nella finestra mobile **Gestione macro**, quindi fare clic su **Mostra IDE**.
Visualizzare l'Editor VSTA	Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Editor VSTA**. VSTA deve essere installato sul computer.

Per creare un progetto macro

- Nella finestra mobile **Gestione macro**, fare clic su una delle caselle seguenti:
  - Fare clic su **Visual Studio Tools for Applications** riportato nell'elenco, poi su **Nuovo** e quindi su **Nuovo progetto macro**.
  - Fare clic su **Visual Basic for Applications** riportato nell'elenco, poi su **Nuovo** e quindi su **Nuovo progetto macro**.

Operazioni aggiuntive

Aprire (o "caricare") un progetto macro	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Nell'elenco, fare clic su **Visual Studio Tools for Applications**, poi su **Carica** e scegliere il progetto. • Nell'elenco, fare clic su **Visual Basic for Applications**, poi su **Carica** e scegliere il progetto.
Rinominare un progetto macro	Fare clic con il pulsante destro del mouse sul progetto riportato nell'elenco, quindi fare clic su **Rinomina**.
Copiare un progetto macro GMS	Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul progetto desiderato, fare clic su **Copia in**, quindi scegliere la posizione di destinazione del progetto copiato. NOTA: non è possibile copiare un progetto macro basato su documento. Tali progetti vengono archiviati in un documento e non possono essere gestiti separatamente.
Visualizzare o nascondere tutti i moduli presenti nell'elenco	Fare clic sul pulsante **Modalità semplice** .
Aggiungere un modulo a un progetto macro VBA	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul progetto riportato nell'elenco, scegliere **Nuovo**, quindi fare clic su **Nuovo modulo**. • Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul progetto desiderato, quindi fare clic su **Nuovo modulo**.
Modificare un modulo in un progetto macro VBA	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul modulo riportato nell'elenco, e quindi sul pulsante **Modifica**. • Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul modulo desiderato, quindi fare clic su **Modifica**.
Rinominare un modulo in un progetto macro	Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul modulo desiderato, quindi fare clic su **Rinomina**.
Eliminare un modulo da un progetto macro	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sul modulo riportato nell'elenco, quindi sul pulsante **Elimina** . • Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul modulo desiderato, quindi fare clic su **Elimina**.
Chiudere (o "scaricare") un progetto macro GMS	Nell'elenco, fare clic con il pulsante destro del mouse sul progetto desiderato, quindi scegliere **Scarica progetto macro**. NOTA: un progetto macro basato su documento può essere chiuso solo chiudendo il documento nel quale è memorizzato.

Alcuni progetti macro sono bloccati e non possono essere modificati.

Per creare una macro

- Nella finestra mobile **Gestione macro**, fare clic su una delle caselle seguenti:
  - Fare clic sul contenitore richiesto, quindi su **Nuova** e su **Nuova macro**.
  - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul modulo contenitore desiderato, quindi scegliere **Nuova macro**.

Operazioni aggiuntive

Modificare una macro	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sulla macro riportata nell'elenco, quindi sul pulsante **Modifica** . • Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla macro riportata nell'elenco, quindi fare clic su **Modifica**.
Eliminare una macro	Effettuare una delle operazioni riportate di seguito. • Fare clic sulla macro riportata nell'elenco, quindi sul pulsante **Elimina** . • Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla macro riportata nell'elenco, quindi fare clic su **Elimina**.

Alcuni progetti macro sono bloccati e non possono essere modificati.

Per registrare una macro

1. Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Inizio registrazione**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Registra macro**.
2. Nella casella **Nome macro** digitare un nome per la macro.
   I nomi delle macro possono contenere cifre, ma devono iniziare con una lettera. Non possono contenere spazi o caratteri non alfanumerici, eccetto trattini bassi (_).
3. Nella casella **Descrizione** digitare una descrizione per la macro, quindi fare clic su **OK**.
4. Eseguire le azioni da registrare.
   L'applicazione inizierà a registrare le azioni. Per sospendere la registrazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Sospendi registrazione**. Ripetere il passaggio per riprendere la registrazione.
5. Per interrompere la registrazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Interrompi registrazione**.

Se tutti i progetti macro disponibili sono bloccati, non è possibile registrare una macro.

Non tutte le azioni possono essere registrate, alcune a causa della loro complessità (sebbene molte azioni di questo genere possano essere codificate manualmente nell'Editor macro). Quando un'azione non può essere registrata, viene aggiunto un commento nel codice della macro ("**`Registrazione del comando non supportata`**."), ma il processo di registrazione continua finché non viene interrotto. Per visualizzare tutti i commenti presenti nel codice, è sufficiente aprire la macro nell'Editor macro.

Per impostazione predefinita, le macro sono registrate nel progetto **GlobalMacros**, così da essere accessibili da altri documenti. Tuttavia, è possibile modificare il progetto macro predefinito per le registrazioni, facendo clic con il pulsante destro del mouse su un altro progetto nella finestra mobile **Gestione macro**, quindi su **Imposta come progetto di registrazione**. Non è possibile specificare un progetto macro bloccato.

È possibile annullare la registrazione di una macro ed eliminare tutti i comandi registrati finora facendo clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Annulla registrazione**.

Inoltre, è possibile registrare, sospendere e interrompere la registrazione di una macro, utilizzando la barra degli strumenti **Macro** o la finestra mobile **Gestione macro** (**Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Gestione macro**).

Operazioni aggiuntive

Salvare le azioni nell'elenco **Annulla** come macro VBA	Fare clic su **Modifica** ▸ **Gestore annullamento**, eseguire le azioni da registrare, quindi fare clic sul pulsante **Salva elenco su una macro di VBA** nella finestra mobile **Gestore annullamento**.

Per registrare una macro temporanea

1 Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Registra macro temporanea**.

2 Eseguire le azioni da registrare.

L'applicazione inizierà a registrare le azioni. Per sospendere la registrazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Sospendi registrazione**. Ripetere il passaggio per riprendere la registrazione.

3 Per interrompere la registrazione, fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Interrompi registrazione**.

La macro viene salvata temporaneamente nel progetto di registrazione predefinito. Al termine della sessione corrente, la macro viene eliminata dal progetto.

Se tutti i progetti macro disponibili sono bloccati, non è possibile registrare una macro temporanea.

Non tutte le azioni possono essere registrate.

Per impostazione predefinita, le macro sono registrate nel progetto **GlobalMacros**, così da essere accessibili da altri documenti. Tuttavia, è possibile modificare il progetto di registrazione predefinito, facendo clic con il pulsante destro del mouse su un altro progetto nella finestra mobile **Gestione macro**, quindi su **Imposta come progetto di registrazione**. (non si può specificare un progetto macro bloccato). Se si desidera, è possibile creare più registrazioni temporanee assegnando ad ognuna il proprio progetto macro.

È possibile annullare la registrazione di una macro ed eliminare tutti i comandi registrati finora facendo clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Annulla registrazione**.

Inoltre, è possibile registrare, sospendere e interrompere la macro temporanea, utilizzando la barra degli strumenti **Macro** o la finestra mobile **Gestione macro** (**Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Gestione macro**).

Per eseguire una macro

- Eseguire una delle operazioni seguenti:
  - Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Esegui macro**, oppure sul pulsante **Esegui macro** nella barra degli strumenti **Macro**. Dalla casella di riepilogo **Macro in**, scegliere il progetto o il file nel quale è memorizzata la macro. Dall'elenco **Nome macro**, scegliere la macro. Fare clic su **Esegui**.
  - Nella finestra mobile **Gestione macro**, fare doppio clic sulla macro riportata nell'elenco.
  - Nella finestra mobile **Gestione macro**, fare clic sulla macro riportata nell'elenco, quindi sul pulsante **Esegui**.
  - Nella finestra mobile **Gestione macro**, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla macro riportata nell'elenco, quindi sul pulsante **Esegui**.

Per eseguire una macro temporanea

- Fare clic su **Strumenti** ▸ **Macro** ▸ **Esegui macro temporanea**.

Questa opzione è selezionabile soltanto dopo aver registrato una macro temporanea.

Se sono state create più macro temporanee, occorre specificare il progetto macro contenente quella che si desidera eseguire. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul progetto nella finestra mobile **Gestione macro**, quindi su **Imposta come progetto di registrazione**.

Per accedere al file Guida alle macro dall'Editor macro

1 Quando si utilizza Microsoft Visual Basic for Applications, premere **F2** per visualizzare il Visualizzatore oggetti.

Il Visualizzatore oggetti permette di visualizzare tutte le caratteristiche e le funzioni che possono essere automatizzate nell'Editor macro.

2 Scegliere **VGCore** dalla casella di riepilogo **Libreria**.

Il Visualizzatore oggetti viene aggiornato per visualizzare solo le caratteristiche e le funzioni di CorelDRAW che possono essere automatizzate nell'Editor macro. Comunemente, queste caratteristiche e funzionalità vengono denominate "modello oggetti".

3 Effettuare una delle operazioni riportate di seguito.

- Visualizzare la homepage del file Guida alle macro premendo **F1**. Accedendo alla sezione "Riferimenti modello oggetti" del file della Guida, è possibile sfogliare la documentazione del modello oggetti relativa all'applicazione.
- Nel Visualizzatore oggetti, individuare l'argomento della Guida relativo a un articolo specifico facendo clic su quell'articolo e premendo **F1**.

È anche possibile visualizzare l'argomento della Guida per qualsiasi articolo nella finestra **Codice** dell'Editor macro, facendo clic su quell'articolo e premendo **F1**.

Riferimenti

CorelDRAW per gli utenti di Adobe Illustrator 689

Glossario 693

CorelDRAW per gli utenti di Adobe Illustrator

Adobe Illustrator e CorelDRAW presentano molte analogie, che semplificano il passaggio da un'applicazione grafica all'altra. Sebbene condividano le funzionalità di base di disegno e progettazione, Adobe Illustrator e CorelDRAW si differenziano per quanto riguarda strumenti e terminologia. La comprensione di tali differenze garantisce una rapida transizione a CorelDRAW.

Questa sezione contiene i seguenti argomenti:

- "Confronto della terminologia" (pagina 689)
- "Confronto degli strumenti" (pagina 690)
- "Uso dell'area di lavoro Adobe Illustrator" (pagina 692)

Confronto della terminologia

I termini e i concetti di Adobe Illustrator e CorelDRAW differiscono per alcune caratteristiche. I termini di Adobe Illustrator sono elencati a seguire, assieme ai relativi equivalenti di CorelDRAW.

Termine Adobe Illustrator	Termine CorelDRAW
Azioni/Script	Macro/Script
Punti di ancoraggio	Nodi
Disegno	Disegno
Maschera di ritaglio	PowerClip
Punti di direzione	Maniglie di controllo
Guide	Linee guida
Guide sensibili	Guide dinamiche
Riempimento gradiente	Riempimento sfumato
Live Color	Stili di colore, armonie di colore
Visualizzazione Contorno	Vista Struttura
Pannelli	Dockers

Termine Adobe Illustrator	Termine CorelDRAW
Tracciato	Curva
Inserimento di file	Importazione di file
Rasterizzazione	Conversione in bitmap
Tratto	Contorno
Pannelli campioni	Tavolozza colori

Confronto degli strumenti

La tabella seguente elenca gli strumenti di Adobe Illustrator e i corrispondenti strumenti di CorelDRAW. Molti degli strumenti producono lo stesso risultato, ma funzionano in modo relativamente diverso.

Strumento Adobe Illustrator	Strumento CorelDRAW
Strumento Aggiungi punti di ancoraggio	Strumento **Modellazione** . Consultare "Per aggiungere o eliminare un nodo" a pagina 144.
Strumento Testo in area	Strumento **Testo** . Consultare "Per aggiungere testo in paragrafi" a pagina 353.
Strumento Fusione	Strumento **Fusione** . Consultare"Per fondere gli oggetti" a pagina 343.
Strumento Rigonfio	Strumento **Involucro** . Consultare "Per applicare un involucro" a pagina 160.
Strumento Converti punto di ancoraggio	Strumento **Modellazione** . Consultare "Per modellare un oggetto curva utilizzando nodi cuspide, attenuati o simmetrici" a pagina 145.
Strumento Elimina punto di ancoraggio	Strumento **Modellazione** . Consultare "Per aggiungere o eliminare un nodo" a pagina 144.
Strumento Selezione diretta	Strumento **Modellazione** . Consultare "Per selezionare un nodo" a pagina 141.
Strumento Ombra esterna	Strumento **Ombra discendente** . Consultare "Per aggiungere un'ombra discendente" a pagina 340.
Strumento Sfumatura	Strumento **Riempimento interattivo** . Consultare "Applicazione di riempimenti sfumati" a pagina 276.
Strumento Segmento linea	Strumento **Mano libera** . Consultare "Per tracciare una curva con lo strumento Curva a 3 punti " a pagina 104. Strumento **Polilinea** . Consultare "Disegno di linee" a pagina 97.
Strumento Secchiello pittura dinamica	Strumento **Riempimento assistito** . Consultare "Per applicare un riempimento a un'area racchiusa" a pagina 289.

Strumento Adobe Illustrator	Strumento CorelDRAW
Comando Ricalco dinamico	Comando **Bitmap** ▸ **Traccia veloce** Comando **Bitmap** ▸ **Traccia a linea centrale** Comando **Bitmap** ▸ **Traccia contorno** Consultare "Per tracciare una bitmap usando il metodo Traccia contorno" a pagina 531.
Strumento Misura	Strumento **Quote** . Consultare "Connettore del disegno e linee di richiamo" a pagina 119.
Strumento Trama	Strumento **Riempimento reticolo** . Consultare "Per applicare un reticolo a un oggetto" a pagina 286.
Strumento Pennello	Strumento **Supporto artistico** . Consultare "Per disegnare una linea calligrafica " a pagina 106. Strumento **Pennello** . Consultare "Applicazione di tratti pennello" a pagina 115.
Panoramica, strumento	Strumento **Panoramica** . Consultare "Per eseguire una panoramica nella finestra di disegno" a pagina 43.
Strumento Testo su tracciato	Strumento **Testo** . Consultare "Per adattare il testo a un tracciato" a pagina 366.
Effetti Trova tracciato	Comandi **Oggetto** ▸ **Modellazione**. Consultare "Ritaglio di oggetti " a pagina 165 e "Saldatura e intersezione di oggetti" a pagina 169.
Strumento Matita	Strumento **Mano libera** . Consultare "Per tracciare una linea utilizzando lo strumento Mano libera" a pagina 100.
Strumento Increspatura	Strumento **Involucro** . Consultare "Per applicare un involucro" a pagina 160.
Strumento Riflessione	Pulsanti Rifletti. Consultare "Per riflettere un oggetto" a pagina 218.
Strumento Cambia forma	Strumento **Modellazione** . Consultare "Per allungare, scalare, ruotare o inclinare i nodi" a pagina 146.
Strumento Rotazione	Strumento **Puntatore** . Consultare "Per ruotare un oggetto" a pagina 217.
Strumento Rettangolo con angoli arrotondati	Strumento **Rettangolo** . Consultare "Per disegnare un rettangolo o un quadrato con angoli arrotondati, smerlati o smussati" a pagina 129.
Comando Salva per Microsoft Office	Comando **File** ▸ **Esporta per** ▸ **Office**
Strumento Altera	Strumento **Puntatore** . Consultare "Ridimensionamento e scalatura di oggetti" a pagina 215.
Strumento Forbici	Strumento **Coltello** . Consultare "Per suddividere un oggetto" a pagina 163.

Strumento Adobe Illustrator	Strumento CorelDRAW
Strumento Selezione	Strumento **Puntatore** . Consultare "Per selezionare gli oggetti" a pagina 181.
Strumento Smottamento	Strumento **Puntatore** . Consultare "Inclinazione e allungamento di oggetti" a pagina 148.
Strumento Stella	Strumenti **Stella** e **Stella complessa** . Consultare "Per disegnare una stella" a pagina 132.
Strumento Bomboletta simboli	Strumento **Distributore** . Consultare "Per distribuire un motivo" a pagina 117.
Strumento Vortice	Strumento **Distorci** . Consultare "Per distorcere un oggetto" a pagina 157.
Strumento Testo	Strumento **Testo** . Consultare "Per aggiungere testo in paragrafi " a pagina 353 e "Per aggiungere testo grafico" a pagina 351.
Strumento Testo verticale	Finestra mobile **Formattazione paragrafo**. Consultare "Per scegliere l'orientamento del testo asiatico" a pagina 399.
Strumento Distorsione	Strumento **Sfumino** . Consultare "Per sfumare un oggetto" a pagina 151. Strumento **Involucro**. Consultare "Modellazione di oggetti mediante involucri" a pagina 159.
Strumento Ruga	Pulsante **Distorsione** . Consultare "Per applicare ruvidità a un oggetto" a pagina 153.

Uso dell'area di lavoro Adobe Illustrator

CorelDRAW include un'area di lavoro simile a quella di Adobe Illustrator. Quest'area di lavoro aiuta a trovare menu e comandi più facilmente. Per ulteriori informazioni sulla modifica dell'area di lavoro, consultare "Per scegliere un'area di lavoro" a pagina 73.

CorelDRAW® X7

Glossario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWZ

A

aggancio

Forzare un oggetto, in fase di disegno o di spostamento, ad allinearsi automaticamente con un punto sulla griglia, una linea guida o un altro oggetto.

angolo calligrafico

L'angolo che controlla l'orientamento della penna sulla superficie di disegno, come l'inclinazione del pennino in una penna stilografica. Una linea tracciata a questa angolazione ha uno spessore minimo o nullo, ma diventa più spessa man mano che il valore dell'angolo si allontana da quello calligrafico.

anti-alias

Metodo per rendere uniformi i bordi curvi e diagonali delle immagini. I pixel intermedi lungo i bordi vengono riempiti per rendere più uniformi le transizioni fra i bordi e l'immagine circostante.

apice

Caratteri posizionati sopra la riga di base degli altri caratteri in una riga di testo.

Appunti

Area usata per memorizzare temporaneamente le informazioni tagliate o copiate. L'informazione rimane archiviata negli Appunti sino a quando la si sostituisce con altre informazioni tagliate o copiate.

area di lavoro

Configurazione di impostazioni che specifica la disposizione delle varie barre di comandi, comandi e pulsanti all'apertura dell'applicazione.

area di selezione

L'area di una barra dei comandi che può essere trascinata. Il trascinamento di un'area protetta sposta la barra, mentre il trascinamento di qualsiasi altra area della barra non ha alcun effetto. La posizione dell'area protetta dipende dal sistema operativo che si sta utilizzando, dall'orientamento della barra degli strumenti e dal suo stato di agganciamento o mobilità. Le barre dei comandi con aree protette includono le barre degli strumenti, la casella degli strumenti e la barra proprietà.

B

bicromia

La bicromia è semplicemente un'immagine in scala di grigi a 8 bit, perfezionata inserendo da uno a quattro colori aggiuntivi.

bitmap

Immagine composta da una serie di pixel o punti disposti in modo da rappresentare un'immagine.

Vedere anche grafica vettoriale.

brillantezza

Il livello di brillantezza condiviso tra una trasparenza e l'oggetto alla quale è applicata. Ad esempio, se una trasparenza è applicata a un oggetto il cui colore appare luminoso, il colore della trasparenza assume una luminosità comparabile. Lo stesso vale per una trasparenza applicata a un oggetto il cui colore appare scuro: la trasparenza assume una oscurità comparabile.

C

campione colore

Un campione di colore uniforme in una tavolozza colore.

campione

Serie di aree colorate in modo uniforme usata come campione per la selezione dei colori. Esistono anche dei libri specializzati che riportano fedelmente campioni di colori. Il termine "campione" indica anche le aree di colore delle tavolozze di colore.

canale colore

Una versione in scala di grigi a 8 bit di un'immagine. Ogni canale rappresenta un livello di colore nell'immagine; ad esempio, RGB ha tre canali di colore, mentre CMYK ne ha quattro. Quando tutti i canali vengono stampati assieme, producono l'intera gamma di colori dell'immagine.

Vedere anche RGB e CMYK.

carattere

Un gruppo di caratteri con un singolo stile (quali il corsivo), spessore (quali il grassetto) e dimensione (ad esempio 10 punti) per un tipo di carattere quale Times New Roman.

carattere

Una lettera, un numero, un segno di punteggiatura, o un altro simbolo.

caratteri non stampabili

Elemento che vengono visualizzati sullo schermo ma non stampati. Questi oggetti includono i righelli, le linee guida, le linee delle tabelle, il testo nascosto e i simboli di formattazione, quali gli spazi, gli indicatori di a capo, tabulazione e rientro.

caratteri TrueType®

Specifica di caratteri sviluppata da Apple. I caratteri TrueType vengono stampati così come sono visualizzati sullo schermo e possono essere ridimensionati a qualsiasi altezza.

cascading style sheet (CSS)

Un'estensione dell'HTML che consente di specificare stili quali colore, carattere e dimensioni per alcune parti di un documento ipertestuale. Le informazioni sullo stile possono essere condivise da più file HTML.

Vedere anche HTML.

centro di rotazione

Punto attorno al quale ruota un oggetto.

clipart

Immagini già pronte importabili nelle applicazioni Corel e modificabili, se necessario.

clone

Copia di un oggetto o di un'area di un'immagine collegata a un oggetto o a un'area immagine principale. La maggior parte delle modifiche apportate all'oggetto principale viene applicata automaticamente ai suoi cloni.

Vedere anche simbolo.

CMYK

Modalità di colore costituita da ciano (C), magenta (M), giallo (Y) e nero (K). La modalità CMYK produce neri realistici e un'ampia gamma di tonalità. Nella modalità di colore CMYK, i valori del colore sono espressi come percentuali. Pertanto, un valore di 100 per un inchiostro significa che questo viene applicato a piena saturazione.

CMY

Modalità di colore costituita da ciano (C), magenta (M) e giallo (Y). Questa modalità viene usata nei processi di stampa a tre colori.

codifica

Determina il set di caratteri del testo e consente di visualizzare correttamente il testo nella lingua appropriata.

collegamento ipertestuale

Un collegamento elettronico che fornisce accesso diretto a un altro punto di un documento o a un altro documento.

collegamento

Inserimento di un oggetto creato in un'applicazione in un documento creato con un'altra applicazione. Un oggetto collegato resta connesso al rispettivo file di origine. Per modificare un oggetto collegato contenuto in un file è necessario modificare il file di origine.

colore base

Il colore dell'oggetto che viene visualizzato sotto una trasparenza. Il colore base e il colore della trasparenza si uniscono in vari modi a seconda della modalità di unione da applicare alla trasparenza.

colore principale

Uno stile colore originale che è possibile salvare e applicare agli oggetti di un disegno. Si possono inoltre creare colori secondari dal colore principale.

Vedere anche colore secondario.

colore secondario

Uno stile colore creato come sfumatura di un altro stile. Nella maggior parte dei modelli colore e delle tavolozze disponibili, i colori secondari condividono la stessa tonalità principale, ma hanno livelli di saturazione e luminosità differenti.

Vedere anche colore principale.

componente aggiuntivo

Modulo separato che permette di estendere le funzionalità di un'applicazione.

con perdita

Tipo di compressione file che produce una visibile degradazione della qualità dell'immagine.

concavo

Svuotato o scavato all'interno come l'interno di una ciotola.

contenuto

L'oggetto o gli oggetti che compaiono all'interno di un contenitore quando si applicano gli effetti PowerClip.

Questo termine viene utilizzato anche per descrivere le risorse grafiche incluse nel prodotto come clipart, foto, simboli, caratteri e oggetti.

contorno

Effetto creato aggiungendo linee concentriche equamente distanziate, all'interno e all'esterno dei bordi di un oggetto. Questo effetto può essere utilizzato anche per creare contorni tagliabili per dispositivi come plotter, cesellatrici e sistemi di taglio vinile.

contorno

La linea che definisce la forma di un oggetto.

contrasto

Differenza tonale fra le aree scure e le aree chiare di un'immagine. I valori con maggiore contrasto indicano differenze più marcate fra il chiaro e lo scuro ed un minor numero di gradazioni fra di essi.

convesso

Incurvato o piegato verso l'esterno come la parte esteriore di una sfera o di un cerchio.

corrispondenza caratteri PANOSE

Funzionalità che permette di scegliere un carattere di sostituzione se si apre un file che contiene un carattere non installato sul computer. È possibile effettuare una sostituzione per la sola sessione di lavoro corrente, oppure è possibile effettuare una sostituzione permanente in modo da poter visualizzare automaticamente il nuovo carattere al salvataggio e conseguente riapertura del file.

crenatura

Lo spazio esistente tra i caratteri e la regolazione di tale spazio. Spesso si utilizza la crenatura per avvicinare due caratteri in modo più uniforme rispetto al solito, ad esempio WA, AW, TA o VA. La crenatura aumenta la leggibilità e conferisce un aspetto più equilibrato e proporzioni più naturali alle lettere, specialmente alle dimensioni più elevate.

cuspide

Punto o angolo creato nel punto in cui si incontrano due curve.

D

desktop

L'area di un disegno nella quale è possibile fare esperimenti e creare oggetti per un uso successivo. Quest'area è esterna ai bordi della pagina di disegno. È possibile trascinare oggetti dall'area desktop alla pagina di disegno quando si decide di usarli.

DeviceN

Tipo di spazio di colore e di modello di colore periferica. Questo spazio di colore è composto da più parti e in tal modo il colore può essere definito da componenti colore diversi da quelli standard in tricromia (RGB) e quadricromia (CMYK).

dimensioni

La variazione proporzionale delle dimensioni orizzontali e verticali di un oggetto mediante la modifica dei valori appositi. Ad esempio, un rettangolo con un'altezza di 1 pollice e larghezza di 2 pollici può essere ridimensionato variando il valore dell'altezza a 1,5 pollici. Il nuovo valore di altezza genera un'immediata variazione della larghezza a 3 pollici. La proporzione di 1:2 (altezza rispetto alla larghezza) viene mantenuta.

disco di scambio

Spazio su disco fisso utilizzato dalle applicazioni per aumentare artificialmente la quantità di memoria disponibile sul computer.

disegno

Documento creato in CorelDRAW.

distanza

Lo spazio intercorrente tra le colonne di testo, chiamato anche passaggio. Nella stampa, lo spazio bianco formato dai margini interni di due pagine contrapposte.

disturbo

Nella modifica di bitmap: si riferisce a pixel casuali sulla superficie di una bitmap, simili ai disturbi visibili su uno schermo televisivo.

dithering

Processo usato per simulare un numero maggiore di colori quando ne è disponibile solo una quantità limitata.

divisione fusione

Fusione singola che viene spezzata in due o più componenti per creare una fusione composta. L'oggetto nel quale la fusione è suddivisa diventa l'oggetto finale di un componente della fusione e l'oggetto iniziale dell'altra.

dpi (dots per inch, punti per pollice)

Misura della risoluzione di una stampante in punti per pollice. Le normali stampanti laser desktop stampano a 600 dpi. Le fotocompositrici riescono a stampare con risoluzioni di 1270 o 2540 dpi. Le stampanti con capacità dpi più elevate producono stampe più omogenee e più pulite. Il termine dpi viene inoltre usato per misurare la risoluzione della scansione e per indicare la risoluzione della bitmap.

E

effetto PowerClip

Metodo di modellazione degli oggetti che permette di contenere un oggetto all'interno di un altro.

esposizione

Termine fotografico che fa riferimento alla quantità di luce utilizzata per creare un'immagine. Se una quantità sufficiente di luce non raggiunge il sensore (in una fotocamera digitale) o una pellicola (in una macchina fotografica tradizionale), l'immagine appare troppo scura (sottoesposta). Al contrario se il sensore o la pellicola ricevono una quantità eccessiva di luce, l'immagine appare troppo chiara (sovraesposta).

estensione

Nella stampa commerciale, un tipo di trapping creata estendendo l'oggetto di sfondo in quello in primo piano.

estrusione

Funzione che consente di conferire agli oggetti una prospettiva tridimensionale proiettando linee dall'oggetto per creare l'illusione della profondità.

F

file animazione

File che supporta immagini in movimento, per esempio GIF animato (GIF) e QuickTime (MOV).

filigrana

Piccola quantità di disturbo casuale aggiunto alla componente di luminanza dei pixel immagine che porta informazioni sull'immagine. Questa informazione sopravvive alle normali operazioni di modifica, stampa e scansione.

filtro

Il nome generico di un'applicazione che traduce le informazioni digitali da una forma ad un'altra.

finestra di disegno

La porzione della finestra dell'applicazione nella quale è possibile creare, aggiungere e modificare oggetti.

forme esatte

Forme predefinite, come ad esempio forme base, frecce, stelle e richiami. Le forme esatte spesso sono dotate di glifi, che consentono di modificarne l'aspetto.

FTP (File Transfer Protocol)

Un metodo per trasferire file tra due computer. Molti siti Internet offrono materiale scaricabile per mezzo del protocollo FTP.

fusione composta

Fusione creata fondendo l'oggetto iniziale e finale di una fusione con un altro oggetto.

fusione

Effetto creato trasformando un oggetto in un altro, con una progressione di forme e di colori.

G

gamma dei colori

Gamma dei colori che un dispositivo è in grado di riprodurre o di percepire. Per esempio, un monitor visualizza una gamma dei colori differente da una stampante, rendendo necessaria la gestione del colore dalle immagini originali all'output definitivo.

GIF

Formato di file grafico progettato per usare il minimo di spazio su disco e semplificare lo scambio tra computer. Questo formato è usato in genere per pubblicare su Internet immagini con un numero di colori pari o inferiore a 256.

giustificazione

Modifica della spaziatura fra i caratteri e le parole in modo che i bordi ai margini destro, sinistro o entrambi di un blocco di testo risultino uguali.

glifo (tipografico)

Un glifo tipografico corrisponde a un singolo carattere di un tipo di carattere.

glifo

Maniglie a forma di rombo che possono essere trascinate per modellare una forma.

grafica vettoriale

Un'immagine generata da descrizioni matematiche che determinano posizione, lunghezza e direzione delle linee tracciate. La grafica vettoriale viene creata come raccolta di linee piuttosto che come motivi di punti o pixel individuali.

Vedere anche bitmap.

griglia documento

Serie di linee orizzontali e verticali equamente distanziati usati per facilitare il disegno e la disposizione degli oggetti.

griglia linea di base

Una serie di righe orizzontali a distanza uniforme simili al motivo di un blocco a quadretti che aiutano ad allineare testo e oggetti.

griglia

Serie di linee orizzontali e verticali equamente distanziati usati per facilitare il disegno e la disposizione degli oggetti.

Vedere anche griglia documento.

gruppo annidato

Gruppo formato da due o più gruppi che si comporta come un singolo oggetto.

gruppo

Un gruppo di oggetti che si comporta come un'unità. Le operazioni eseguite su un gruppo si applicano anche a ciascuno degli oggetti che lo compongono.

guide di allineamento

Guide temporanee che aiutano ad allineare gli oggetti rispetto agli oggetti vicini durante le operazioni di creazione, ridimensionamento o spostamento.

guide dinamiche

Guide provvisorie visualizzate nei seguenti punti di aggancio degli oggetti: centro, nodo, quadrante e riga di base del testo.

H

HSB (hue, saturation, brightness, tonalità, saturazione, luminosità)

Un modello di colore che definisce tre componenti: tonalità, saturazione e luminosità. La tonalità si riferisce al colore (giallo, arancio, rosso, ecc.), la luminosità determina l'intensità percepita (più chiara o più scura), mentre la saturazione determina la profondità del colore (da opaca a intensa).

HTML

Lo standard di authoring del World Wide Web composto di tag di marcatura che definiscono la struttura e i componenti di un documento. Questi marcatori vengono usati per contrassegnare il testo e le risorse integrate (quali immagini, audio, video e animazione) al momento di creare una pagina Web.

I

icona

Rappresentazione grafica di uno strumento, un oggetto, un file o un altro elemento di un'applicazione.

immagine rasterizzata

Immagine sottoposta a rendering in pixel. Quando si convertono file grafici vettoriali in file bitmap, si creano immagini rasterizzate.

inclinazione

Inclinazione di un oggetto in senso verticale, orizzontale o entrambi.

incorporamento

Inserimento di un oggetto creato in un'applicazione in un documento creato con un'altra applicazione. Gli oggetti incorporati sono completamente inclusi nel documento corrente: non sono collegati ai file di origine.

indicatore diacritico

Un segno di accentazione sopra, sotto o attraverso un carattere scritto; ad esempio, l'accento acuto (é) e la cedilla (ç).

inserimento

Importazione e posizionamento in un disegno di immagini fotografiche, oggetti clipart o file sonori.

intensità

Misura della luminosità dei pixel chiari di un'immagine bitmap rispetto ai mezzitoni più scuri ed ai pixel scuri. Aumentando l'intensità si aumenta anche la vividezza dei bianchi mantenendo al contempo le tonalità realmente scure.

interlacciamento

Nelle immagini GIF, un metodo che permette di visualizzare a schermo un'immagine basata sul Web con una bassa definizione. Man mano che procede il caricamento dei dati dell'immagine, la qualità migliora.

interlinea

La spaziatura tra le righe di testo. L'interlinea è importante sia per la leggibilità che per l'aspetto.

intersezione

Punto in cui una linea attraversa un'altra linea.

intervallo tonale

La distribuzione di pixel in un'immagine bitmap da scuro (un valore pari a zero indica l'assenza di luminosità) a chiaro (un valore pari a 255 indica piena luminosità). I pixel compresi nella prima fascia dell'intervallo sono considerati ombre, i pixel compresi nella fascia centrale sono considerati mezzitoni e i pixel compresi nell'ultima fascia sono considerati luci. I pixel in un'immagine dovrebbero essere distribuiti in modo uniforme su tutta la gamma tonale. Un istogramma è uno strumento eccellente per visualizzare e valutare la gamma tonale delle immagini.

involucro

Una forma chiusa che può essere collocata attorno a un oggetto per modificarne. Un involucro consiste di segmenti connessi da nodi. Dopo aver collocato un involucro attorno a un oggetto, è possibile spostare i nodi per modificare la forma dell'oggetto.

istanza simbolo

Occorrenza di un simbolo in un disegno. Un'istanza di un simbolo eredita automaticamente qualsiasi modifica apportata al simbolo. Inoltre, è possibile applicare proprietà uniche agli oggetti di ogni istanza, fra cui dimensioni, posizione e trasparenza uniforme.

istogramma

Un istogramma è un grafico a barre orizzontali che traccia il valore della luminosità dei pixel dell'immagine bitmap su una scala compresa fra 0 (scuro) e 255 (chiaro). La parte sinistra dell'istogramma rappresenta le ombre dell'immagine, la parte centrale i mezzitoni e la parte destra le luci. L'altezza dei picchi indica il numero di pixel di ogni livello di luminosità. Ad esempio, un numero elevato di pixel nelle ombre (parte sinistra dell'istogramma) indica la presenza di dettagli nelle aree scure dell'immagine.

J

JavaScript®

Linguaggio di scripting utilizzato sul Web per aggiungere funzioni interattive alle pagine HTML.

JPEG 2000

Versione perfezionata del formato di file JPEG che permette una migliore compressione e consente di allegare informazioni sull'immagine e di assegnare diversi tassi di compressione alle diverse aree di un'immagine.

JPEG

Formato per immagini fotografiche che offre una compressione con una perdita minima di qualità dell'immagine. La compressione (che raggiunge rapporti fino a 20 a 1), unita alle piccole dimensioni dei file, fa delle immagini JPEG un formato ampiamente usato su Internet.

K

knockout

Termine di stampa che si riferisce a un'area dalla quale i colori sottostanti sono stati rimossi in modo che vengano stampati solo i colori sovrastanti. Ad esempio, se si stampa un cerchio di piccole dimensioni sopra un cerchio più grande, l'area che si trova sotto il cerchio più piccolo non viene stampata. In tal modo il colore utilizzato per il cerchio più piccolo rimane tale invece di sovrapporsi e miscelarsi con il colore utilizzato per il cerchio più grande.

L

Lab

Modello di colore che contiene un componente di luminanza (o brillantezza, L) e due componenti cromatici: "a" (da verde a rosso) e "b" (da blu a giallo).

legatura

Carattere che consiste di due o più lettere unite assieme.

libreria

Raccolta di definizioni di simboli inclusi in un file di CorelDRAW (CDR). Per condividere una libreria tra più disegni, è possibile esportarla nel formato di file Corel Symbol Library (CSL).

limite angolo acuto

Valore che determina quando due linee che si intersechino ad un angolo acuto passano da una giunzione acuta (appuntita) a una squadrata (smussata).

linea Bézier

Una linea retta o curva composta di segmenti connessi da nodi. Ogni nodo contiene punti di controllo che permettono di modellare la linea a piacimento.

linea di quota

Linee che visualizzano le dimensioni degli oggetti, oppure la distanza o l'angolo intercorrente tra loro.

linea guida

Una linea orizzontale, verticale o inclinata che può essere collocata in qualsiasi punto della finestra di disegno per semplificare il posizionamento degli oggetti.

linea perpendicolare

Linea che interseca un'altra linea ad angolo retto.

livello principale

Un livello su una pagina principale i cui oggetti compaiono su ogni pagina di un disegno multipagina. Una pagina principale può avere più di un livello principale.

livello

Piano trasparente sul quale collocare gli oggetti di un disegno.

luce, ombra e mezzitoni

Termini utilizzati per descrivere la luminosità dei pixel in un'immagine bitmap. I valori relativi alla luminosità sono compresi tra 0 (scuro) e 255 (chiaro). I pixel compresi nella prima fascia dell'intervallo sono considerati ombre, i pixel compresi nella fascia centrale sono considerati mezzitoni e i pixel compresi nell'ultima fascia sono considerati luci. È possibile schiarire o scurire determinate aree di un'immagine regolando i valori relativi alle luci, alle ombre e ai mezzitoni. Un istogramma è uno strumento eccellente per visualizzare e valutare le luci, le ombre e i mezzitoni di un'immagine.

luminosità

La quantità di luce trasmessa o riflessa da un dato pixel. Nel modello di colore HSB, la luminosità è la misura della quantità di bianco contenuta in un colore. Per esempio, un valore di luminosità di 0 produce il colore nero (o immagini ombreggiate), mentre un valore di 255 produce il bianco (o immagini luminose).

LZW

Tecnica di compressione senza perdita che produce file di dimensioni minori e con tempi di elaborazione più rapidi. La compressione LZW viene comunemente utilizzata sui file GIF e TIFF.

M

mappa immagine

Immagine grafica di un documento HTML contenente aree cliccabili che consentono il collegamento con destinazioni sul World Wide Web, con altri documenti HTML, o con immagini grafiche.

metadati

Informazioni sugli oggetti. Alcuni esempi di metadati sono i nomi, i commenti e i costi assegnati agli oggetti.

mezzatinta

Immagine convertita da un'immagine a tonalità continua in una serie di punti di varie dimensioni per rappresentare diverse tonalità.

micro scostamento

Spostamento di un oggetto per incrementi ridotti.

Vedere anche scostamento e super scostamento.

miniatura

Una miniatura è la versione in formato ridotto di un'illustrazione.

modalità colore Bianco e nero

Una modalità colore a 1 bit che memorizza le immagini come se avessero solo due colori uniformi, bianco e nero, senza sfumature. È utile per disegni al tratto e grafica semplice. Per creare l'effetto bianco e nero in una foto, è possibile utilizzare la modalità Scala di grigi.

Vedere anche Scala di grigi.

modalità colore tavolozza

Modalità colore a 8 bit per le bitmap che memorizza e visualizza le immagini usando sino a 256 colori. È possibile convertire un'immagine complessa in modalità colore Tavolozza per ridurre le dimensioni del file e controllare con maggiore precisione i colori usati nel procedimento di conversione.

modalità colore

Sistema che definisce il numero e il tipo di colori che costituiscono un'immagine. Bianco e nero, Scala di grigi, RGB, CMYK e Tavolozza sono esempi di modalità colore.

modello colore sottrattivo

Modello di colore, quale CMYK, basato sul comportamento della luce riflessa dai pigmenti sulla pagina. Per esempio un inchiostro colorato viene visualizzato come blu se assorbe tutti i colori eccetto il blu.

modello colore

Una semplice mappa colore che definisce la gamma dei colori visualizzati in una modalità colore. RGB (rosso, verde, blu), CMY (ciano, magenta, giallo), CMYK (ciano, magenta, giallo, nero), HSB (tonalità, saturazione, luminosità), HLS (tonalità, brillantezza, saturazione) e CIE L*a*b (Lab) sono esempi di modelli di colore.

modello

Gruppo di informazioni predefinito che imposta dimensioni pagina, orientamento, posizione del righello e le informazioni relative alla griglia e alle linee guida. Un modello può anche includere grafica e testo modificabile.

morbidezza

Il livello di nitidezza dei bordi di un'ombra discendente.

motivo moiré

L'effetto visivo di curve che si irradiano creato sovrapponendo due motivi regolari. Per esempio, un motivo moiré può risultare dalla sovrapposizione di due retini mezzetinte con parametri diversi di angolazione, spaziatura punti e dimensioni punti. I motivi moiré sono l'effetto indesiderato della nuova retinatura di un'immagine con un diverso retino mezzetinte o con lo stesso retino a un'angolazione diversa da quella originaria.

N

navigatore documento

Area nella parte inferiore sinistra della finestra dell'applicazione contenente i comandi per spostarsi tra le pagine e aggiungere pagine. Il document navigator visualizza anche il numero di pagina attiva e il numero totale delle pagine di un disegno.

nodi

I piccoli quadrati all'estremità di ogni segmento curvo o retto. Per modificare la forma di una linea o di una curva, trascinare uno o più dei loro nodi.

O

oggetti PowerClip annidati

Contenitori che contengono altri contenitori per formare oggetti PowerClip complessi.

oggetto aperto

Oggetto definito da un tracciato i cui punti iniziale e finale non sono connessi.

oggetto chiuso

Oggetto definito da un tracciato i cui punti iniziali e finali sono connessi.

oggetto curva

Oggetto che contiene nodi e punti di controllo che possono essere manipolati per cambiarne la forma. Un oggetto curva può essere di qualsiasi forma, incluse le linee rette o quelle curve.

oggetto di controllo

L'oggetto originale usato per creare effetti come involucri, estrusioni, ombre discendenti, contorni e oggetti creati con lo strumento **Supporto artistico**. Le modifiche apportate a questo oggetto controllano l'aspetto dell'effetto.

oggetto mobile

Una bitmap senza sfondo. Gli oggetti mobili vengono definiti anche come oggetti fotografici o ritagli.

oggetto obiettivo

L'oggetto su cui vengono eseguite le azioni di modellazione, quali la saldatura, il taglio o l'intersezione con un altro oggetto. L'oggetto obiettivo conserva i suoi attributi riempimento e contorno mentre si copiano questi attributi sugli oggetti sorgente usati per eseguire l'azione.

Vedere anche oggetto sorgente.

oggetto PowerClip

Oggetto creato dal piazzamento degli oggetti (oggetti contenuto) all'interno di altri oggetti (oggetti contenitori). Se l'oggetto contenuto è più grande dell'oggetto contenitore, l'oggetto contenuto viene ritagliato automaticamente. Solo il contenuto che si adatta perfettamente all'oggetto contenitore risulta visibile.

oggetto principale

Oggetto che è stato clonato. La maggior parte delle modifiche apportate a questo oggetto viene automaticamente applicata al clone.

oggetto sorgente

Oggetto usato per eseguire un'azione di modellazione su un altro oggetto, quali la saldatura, il taglio o l'intersezione. L'oggetto sorgente riceve gli attributi di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo.

Vedere anche oggetto obiettivo.

oggetto unito

Oggetto creato combinando due o più oggetti e convertendoli in un singolo oggetto curva. Un oggetto unito assume gli attributi di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto selezionato. Le sezioni con un numero pari di oggetti sovrapposti non hanno riempimento. Le sezioni con un numero dispari di oggetti sovrapposti hanno un riempimento. I contorni degli oggetti originali rimangono visibili.

oggetto vettoriale

Un oggetto specifico all'interno di un disegno che viene creato come una raccolta di linee piuttosto che come motivi di punti individuali o pixel. Gli oggetti vettoriali vengono generati dalle descrizioni matematiche che determinano posizione, lunghezza e direzione delle linee disegnate.

oggetto(CorelDRAW)

Termine generico che si riferisce a qualsiasi elemento creato o posto in un disegno. Degli oggetti fanno parte linee, forme, grafici e testo.

ombra discendente

Effetto ombra tridimensionale che conferisce agli oggetti un aspetto più realistico.

opacità

La proprietà di un oggetto di non rendere visibili gli elementi posti al di là di esso. Se un oggetto è opaco al 100%, la sua trasparenza è nulla. Livelli di opacità inferiori al 100% aumentano la trasparenza degli oggetti.

Vedere anche trasparenza.

origine

Il punto della finestra di disegno nel quale si intersecano i righelli.

P

pagina codici

Una pagina codici è una tabella del sistema operativo DOS o Windows che definisce il gruppo di caratteri ASCII o ANSI utilizzato per la visualizzazione del testo. I diversi gruppi di caratteri vengono utilizzati per lingue diverse.

pagina di disegno

La porzione della finestra di disegno racchiusa da un rettangolo con un effetto ombra.

pagina principale

Una pagina virtuale che contiene oggetti globali, linee guida e impostazioni della griglia che vengono applicati a tutte le pagine del documento.

panoramica(CorelDRAW)

Spostamento della pagina di disegno all'interno della finestra di disegno. La panoramica modifica la vista della pagina con effetto analogo allo scorrimento, che sposta il disegno in alto, in basso, a sinistra o a destra nella finestra di disegno. Quando si lavora a alti livelli di ingrandimento e non è possibile visualizzare il disegno nella sua interezza, è possibile effettuare rapide panoramiche per esaminare parti del disegno precedentemente nascoste.

passaggio sfumatura

Sfumature di colore che compongono l'aspetto di un riempimento sfumato. A un maggior numero di passaggi di un riempimento, corrisponde una transizione più uniforme dal colore iniziale a quello finale.

pedice

Caratteri posizionati sotto la riga di base degli altri caratteri in una riga di testo.

penna sensibile alla pressione

Penna che è possibile utilizzare per accedere ai comandi e disegnare le immagini. Per usarla con CorelDRAW, è necessario disporre di una tavoletta sensibile alla pressione e installare i driver corrispondenti.

perimetro di delimitazione

La casella invisibile indicata dalle otto maniglie di selezione che circondano un oggetto selezionato.

pixel

Punto colorato che costituisce l'unità minima di un'immagine bitmap.

Vedere anche risoluzione.

PNG (Portable Network Graphics)

Formato di file grafico sviluppato per l'uso nella visualizzazione su Internet. Questo formato consente di importare la grafica a colori a 24 bit.

porzioni

Tecnica di ripetizione di una piccola immagine su una superficie più grande. Le porzioni spesso sono utilizzate per creare uno sfondo a motivo per le pagine Web.

profilo colore

Una descrizione delle capacità di gestione del colore e delle caratteristiche di un dispositivo.

profondità bit

Numero di bit binari usati per definire la sfumatura o il colore di ciascun pixel di un'immagine bitmap. Ad esempio, il pixel di un'immagine in bianco e nero ha una profondità di bit pari a 1, perché può essere solo bianco o nero. Il numero di valori di colore producibile da una determinata profondità di bit corrisponde a 2 elevato alla profondità di bit. Per esempio, una profondità di bit pari a 1 può generare due valori di colore ($2^1 = 2$) e una profondità di bit pari a 2 può generare quattro valori di colore ($2^2 = 4$).

La profondità di bit varia da 1 a 64 bit per pixel (bpp) e determina la profondità di colore di un'immagine.

profondità colore

Il numero massimo di colori che un'immagine può contenere. La profondità di colore è determinata dalla profondità di bit di un'immagine e dal monitor su cui viene visualizzata. Per esempio, un'immagine a 8 bit può contenere fino a 256 colori, mentre un'immagine a 24 bit può contenerne circa 16 milioni. Un esempio di immagine a 8 bit è un'immagine GIF, mentre un'immagine a 24 bit può essere un'immagine JPEG.

progressivo

Nelle immagini JPEG, metodo per visualizzare interamente l'immagine sullo schermo ma con una risoluzione bassa, a blocchi. Man mano che procede il caricamento dei dati dell'immagine, la qualità migliora fino a dare un'immagine chiara.

proporzioni

Rapporto fra la larghezza di un'immagine e la sua altezza (espressa matematicamente come x:y). Ad esempio, le proporzioni di un'immagine di 640 x 480 pixel sono 4:3.

prospettiva a due punti

Effetto creato allungando o accorciando due lati adiacenti di un oggetto per dare l'impressione che l'oggetto si allontani dalla vista in due direzioni.

prospettiva a un punto

Effetto creato allungando o accorciando un lato di un oggetto per creare l'impressione che l'oggetto si allontani dal punto di vista in un'unica direzione.

punti di manipolazione

Serie di otto quadrati neri che appaiono agli angoli e ai lati di un oggetto quando quest'ultimo viene selezionato. Trascinando le singole maniglie è possibile scalare, ridimensionare o riflettere un oggetto. Se si fa clic su un oggetto selezionato, le maniglie si trasformano in frecce che consentono di ruotare e inclinare l'oggetto.

punto attivo

Aggiunta di dati a oggetti o a gruppi di oggetti per fare in modo che essi rispondano ad eventi quali il puntamento o il clic del mouse. Ad esempio, è possibile assegnare un URL a un oggetto, rendendolo un collegamento ipertestuale a un sito Web esterno.

punto attivo

L'area di un oggetto su cui è possibile fare clic per passare direttamente all'indirizzo specificato da un URL.

punto del bianco

Misura del bianco su un monitor a colori che influenza la visualizzazione di luci e contrasto.

Nella correzione delle immagini, il punto del bianco determina il valore di luminosità considerato bianco in un'immagine bitmap. In Corel PHOTO-PAINT, è possibile impostare il punto del bianco per migliorare il contrasto di un'immagine. Ad esempio, nell'istogramma di un'immagine, con un valore per la luminosità compreso tra 0 (scuro) e 255 (chiaro), se si imposta il punto del bianco su 250, tutti i pixel con un valore maggiore di 250 vengono convertiti in bianco.

punto del nero

Un valore per la luminosità considerato nero in un'immagine bitmap. In Corel PHOTO-PAINT, è possibile impostare il punto del nero per migliorare il contrasto di un'immagine. Ad esempio, nell'istogramma di un'immagine, con un valore per la luminosità compreso tra 0 (scuro) e 255 (chiaro), se si imposta il punto del nero su 5, tutti i pixel con un valore maggiore di 5 vengono convertiti in nero.

punto di ancoraggio

È un punto che rimane fisso durante tutte le operazioni di allungamento, scalatura, riflessione e inclinazione di un oggetto. I punti di ancoraggio si trovano in corrispondenza delle otto maniglie del riquadro di selezione dell'oggetto e al centro del riquadro di selezione, rappresentato da una X.

punto di fuga

Marcatore che appare quando si seleziona un effetto 3D o un oggetto a cui è stata aggiunta la prospettiva. Con l'effetto 3D, il marcatore del punto di fuga indica la profondità (estrusione parallela) o il punto in cui le superfici 3D si incontrerebbero se venissero prolungate (estrusione prospettica). In entrambi i casi, il punto di fuga viene contrassegnato con una X.

punto mediano

Punto di una linea di Bézier che divide la stessa in due parti di uguale lunghezza.

punto

Unità di misura usata principalmente nella tipocomposizione per indicare le dimensioni dei caratteri. Ci sono circa 72 punti per pollice ed esattamente 12 punti per pica.

Q

quadricromia PANTONE

Colori disponibili con il sistema Quadricromia PANTONE, basato sul modello di colore CMYK.

quadricromia

Nella stampa commerciale, i colori prodotti dalla fusione di ciano, magenta, giallo e nero. Si discostano dalle tinte piatte che sono colori a inchiostro uniforme stampati individualmente (per ogni tinta piatta è richiesta una lastra di stampa).

QuickCorrect™

Funzione che visualizza automaticamente la forma completa delle abbreviazioni o la forma corretta di parole eventualmente errate man mano che vengono digitate. È possibile usare la Correzione rapida per rendere maiuscole parole o per correggere errori comuni di ortografia e tipografici in automatico; per esempio, la Correzione rapida può sostituire "asap" con "appena possibile" e "gil" con "gli".

R

raggio

Nel caso del filtro Polvere e graffi, imposta il numero di pixel che circondano l'area danneggiata usata per applicare il filtro.

regolatore

Nella stampa commerciale, una forma di abbondanza creata estendendo l'oggetto di sfondo in quello in primo piano.

rendering

La procedura di cattura di un'immagine bidimensionale da un modello tridimensionale.

RGB

Modalità colore nella quale i tre colori primari della luce (rosso, verde e blu) si combinano in intensità variabili per produrre tutti gli altri colori. A ogni canale rosso, verde e blu viene assegnato un valore compreso tra 0 e 255. I monitor video, gli scanner desktop e l'occhio umano si avvalgono dell'RGB per produrre o rilevare i colori.

rich text

Il formato Rich Text supporta la formattazione del testo, come grassetto, corsivo e sottolineatura, oltre a vari caratteri e dimensioni e testo colorato. I documenti nel formato Rich Text possono anche comprendere opzioni di formattazione della pagina, come margini personalizzati, interlinea e ampiezza delle tabulazioni.

riconoscimento forme

Funzionalità che permette di riconoscere e convertire forme disegnate a mano libera in forme perfette. Per attivare il riconoscimento forme è necessario utilizzare lo strumento Disegno assistito. Ad esempio, se si disegnano quattro tratti di penna per abbozzare un rettangolo, l'applicazione converte le linee a mano libera in un rettangolo perfetto.

ridefinizione

Modifica della risoluzione e delle dimensioni di una bitmap. L'aumento della definizione comporta l'aumento delle dimensioni dell'immagine, mentre la diminuzione ne comporta una riduzione. La ridefinizione a risoluzione fissa permette di mantenere la risoluzione dell'immagine mediante l'aggiunta o la sottrazione di pixel con la variazione delle dimensioni dell'immagine. La ridefinizione a risoluzione variabile conserva invariato il numero di pixel ma modifica le dimensioni dell'immagine, dando luogo a una risoluzione minore o maggiore di quella dell'immagine originale.

riempimento a motivo

Riempimento che consiste in una serie di oggetti vettoriali o immagini ripetute.

riempimento Postscript

Tipo di riempimento texture realizzato con il linguaggio PostScript.

riempimento reticolo

Tipo di riempimento che consente di aggiungere campioni di colore all'interno di un oggetto selezionato.

riempimento sfumato

Una progressione uniforme di due o più colori applicata a un'area di un'immagine che segue un tracciato lineare, radiale, conico o quadrato. I riempimenti sfumati a due colori hanno una progressione diretta da un colore all'altro, mentre i riempimenti personalizzati hanno una progressione di numerosi colori.

riempimento texture

Riempimento generato frattalmente che, per impostazione predefinita, riempie un oggetto o l'area di un'immagine con un'immagine invece che con una serie di immagini ripetitive.

riempimento uniforme

Tipo di riempimento usato per applicare un colore uniforme all'immagine.

Vedere anche riempimento.

riempimento

Colore, bitmap, sfumatura o motivo applicato a un'area di un'immagine.

riga di base del testo

Linea immaginaria orizzontale su cui sono idealmente posizionati i caratteri.

riga di base

Una riga invisibile su cui poggiano i caratteri di testo.

righello

Barra orizzontale o verticale marcata con unità utilizzata per determinare dimensioni e posizione degli oggetti. Per impostazione predefinita, i righelli vengono visualizzati sul lato sinistro e lungo la parte alta della finestra dell'applicazione, ma possono essere nascosti o spostati.

riquadro di selezione

Rettangolo invisibile con otto punti di manipolazione visibili che appare attorno ad un qualsiasi oggetto selezionato con lo strumento **Puntatore**.

riquadro di testo

Il rettangolo che compare come serie di linee tratteggiate attorno a un blocco di testo in paragrafi creato con lo strumento **Testo**.

risoluzione dell'immagine

Il numero di pixel per pollice contenuti in un'immagine bitmap misurato in pixel per pollice (ppi) o punti per pollice (dpi). Le basse risoluzioni possono dare luogo a un aspetto granuloso dell'immagine bitmap; le risoluzioni più elevate possono produrre immagini di migliore qualità ma danno luogo a file di dimensioni maggiori.

risoluzione di output

Si riferisce al numero di punti per pollice (dpi) prodotti da un dispositivo di output, ad esempio un'unità di fotocomposizione o una stampante laser.

risoluzione

La quantità di dettaglio contenuta da un'immagine, o che un dispositivo di input, output o visualizzazione è in grado di produrre. La risoluzione è misurata in dpi (punti per pollice) o ppi (pixel per pollice). Le basse risoluzioni possono dare luogo a un aspetto granuloso dell'immagine bitmap; le risoluzioni più elevate possono produrre immagini di migliore qualità ma danno luogo a file di dimensioni maggiori.

ritaglio

Eliminazione di aree non desiderate di un'immagine senza influenzare la risoluzione o le dimensioni delle informazioni restanti.

rollover

Oggetto o gruppo di oggetti interattivi che varia il proprio aspetto se si fa clic o si porta il puntatore del mouse su di esso.

rotazione

Riposizionamento e nuovo orientamento di un oggetto per rotazione attorno al suo centro di rotazione.

round-tripping

Conversione di un documento salvato in un formato di file, ad esempio PDF (Portable Document Format), in un altro formato, ad esempio Corel DESIGNER (DES) e viceversa.

S

saldatura

Combinazione di due oggetti in una curva singola con un solo contorno. Un oggetto sorgente viene saldato a un oggetto obiettivo per creare un nuovo oggetto che assuma gli attributi di riempimento e contorno dell'oggetto obiettivo.

saturazione

Per saturazione si intende la purezza di un colore, espressa come assenza di bianco. Un colore con saturazione 100% non contiene tracce di bianco. Un colore con saturazione 0% è una sfumatura di grigio.

sbordatura

La parte di un'immagine stampata che si estende oltre il bordo della pagina. La sbordatura assicura che l'immagine definitiva si estenda proprio fino al bordo della carta una volta eseguite le operazioni di rilegatura e rifilatura.

scala di grigi

Modalità di colore che visualizza le immagini usando 256 sfumature di grigio. Ogni colore è definito come valore compreso fra 0 e 255, in cui 0 è il valore più scuro (nero) e 255 quello più chiaro (bianco). Le immagini in scala di grigi, specie le fotografie, vengono comunemente chiamate "bianco e nero".

scala

Modifica delle dimensioni orizzontali e verticali di un oggetto in modo proporzionale in base a una percentuale specifica. Ad esempio, se si scala del 150 per cento un rettangolo la cui altezza è pari a 1 centimetro e la cui larghezza è pari a 2 centimetri, il rettangolo che ne deriva sarà alto 1,5 centimetri e largo 3. La proporzione di 1:2 (altezza rispetto alla larghezza) viene mantenuta.

schermata iniziale

La schermata che viene visualizzata quando si avvia CorelDRAW. Consente di verificare l'andamento della procedura di avvio e offre informazioni in merito al copyright e alla registrazione.

scostamento

Spostamento di un oggetto in incrementi.

Vedere anche micro scostamento e super scostamento.

script CGI

Un'applicazione esterna che viene eseguita da un server HTTP in risposta a un'azione effettuata in un browser Web, quale, ad esempio, fare clic su un collegamento, un'immagine o un altro elemento interattivo di una pagina Web.

segmento

Linea o curva compresa fra i nodi di un oggetto curva.

segnalibro

Un indicatore per marcare un indirizzo Internet.

segno di graduazione

Separazioni invisibili intorno a cui gravita il puntatore.

selezione con perimetro a mano libera

Selezione di oggetti o nodi mediante trascinamento dello strumento di **Modellazione** e controllo della forma del perimetro di selezione eseguiti in modo analogo al disegno di una linea a mano libera.

Vedere anche selezione con perimetro.

selezione multipla

Metodo di selezione di più oggetti con lo strumento **Puntatore** o nodi multipli con lo strumento di **Modellazione**.

selezione tramite perimetro di selezione

Selezione di oggetti o nodi trascinando lo strumento **Puntatore** o lo strumento di **Modellazione** e racchiudendo oggetti in un perimetro di selezione con un contorno punteggiato.

sensibilità gamma

Opzione della modalità colore tavolozza che permette di specificare un colore focale per la conversione in tavolozza. È possibile regolare il colore e specificare la sua importanza nella guida della conversione.

senza perdita

Tipo di compressione file che mantiene la qualità di un'immagine che è stata compressa e decompressa.

separazione colore

Nella stampa commerciale, il processo di separazione dei colori in un'immagine composta per produrre un certo numero di immagini separate in scala di grigi, una per ciascun colore primario presente nell'immagine originale. Nel caso di un'immagine CMYK, sono necessarie quattro separazioni (una per ciano, magenta, giallo e nero).

sfumature colore

Una tinta che ricorre spesso nelle fotografie come conseguenza di condizioni di luminosità o altri fattori. Ad esempio, se una fotografia viene scattata in un ambiente interno dotato di luci a incandescenza, può presentare un'ombra di colore giallo, mentre se viene scattata in ambienti esterni in condizioni di luminosità intensa, può presentare un'ombra di colore blu.

simbolo

Oggetto o gruppo di oggetti riutilizzabili. Un simbolo viene definito una sola volta e può essere riutilizzato in numerose occasioni all'interno di un disegno.

simulazione

Metodo di rappresentazione del testo che si avvale di parole fittizie e prive di significato, oppure di una serie di linee rette.

soglia

Livello di tolleranza per la variazione tonale di un'immagine bitmap.

sottoesposizione

Scarsa luminosità in un'immagine.

Vedere anche esposizione.

sottotracciati (CorelDRAW)

I sottotracciati sono curve e forme di base su cui viene costruito un singolo oggetto curva.

sovraesposizione

La luce eccessiva in un'immagine che le conferisce un aspetto sbiadito.

Vedere anche esposizione.

sovrastampa

La sovrastampa si ha quando un colore viene stampato su un altro colore. In base ai colori selezionati, i colori della sovrastampa si miscelano per creare un nuovo colore o il colore sovrastante copre il colore sottostante. La selezione di un colore scuro sopra un colore chiaro consente di evitare problemi relativi alla registrazione che si verificano quando le separazioni del colore non sono allineate con precisione.

Vedere anche trapping colori, regolatore e estensione.

spazio colore

Nella gestione elettronica del colore, una rappresentazione virtuale geometrica del dispositivo o della gamma dei colori di un modello di colori. I confini e i contorni dello spazio colore del dispositivo vengono mappati dal software di gestione del colore.

Vedere anche gamma colore.

spostamento riga di base

Il processo di spostamento dei caratteri di testo sopra o sotto la riga di base.

stile testo

Gruppo di attributi che controlla l'aspetto del testo. Esistono due diversi tipi di stile di testo: stili di testo grafico e testo in paragrafi.

stile

Serie di attributi che controlla l'aspetto di uno specifico tipo di oggetti. Esistono tre tipi di stile: stili grafici, stili di testo (grafico e in paragrafi) e stili colore.

stilo

Dispositivo analogo a una penna usato congiuntamente a una tavoletta grafica che permette di disegnare tratti di grafica pittorica. Uno stilo sensibile alla pressione consente di variare i tratti con sottili variazioni della pressione della mano.

super scostamento

Spostamento di un oggetto per grandi incrementi premendo contemporaneamente il tasto Maiusc e un tasto freccia. Il valore di super scostamento viene moltiplicato per il valore di scostamento per ottenere la distanza della quale l'oggetto viene spostato.

Vedere anche scostamento e micro scostamento.

T

tabella acceleratore

Un file che contiene un elenco di tasti di scelta rapida. Vengono attivate tabelle differenti a seconda dell'operazione eseguita.

tabulatori iniziali

Riga di caratteri collocati tra gli oggetti di testo per aiutare il lettore a seguire una linea in uno spazio vuoto. I tabulatori iniziali vengono spesso usati al posto dei fermi di tabulazione, specialmente prima di porzioni di testo allineato a destra, come avviene negli elenchi o nei sommari.

tangente

Linea retta che tocca una curva o un'ellisse in un determinato punto ma che non interseca tale curva o ellisse.

tasti freccia

Tasti direzione che spostano o "scostano" oggetti selezionati in piccoli incrementi. È inoltre possibile usare i tasti freccia per posizionare il cursore quando si digita o modifica del testo a schermo o in una finestra di dialogo.

tasto di vincolo

Tasto che si preme per vincolare il disegno e la modifica a una forma o su un angolo. Il tasto predefinito è Ctrl. È possibile modificare il tasto predefinito in MAIUSC, lo standard di Windows, nella pagina dello strumento **Puntatore** della finestra di dialogo **Opzioni**.

tavolozza colori

Una raccolta di colori uniformi dalla quale è possibile scegliere colori per riempimenti e contorni.

temperatura

Modalità di descrizione della luce basandosi sulla scala Kelvin: i valori più bassi corrispondono alle condizioni di illuminazione ridotta, quali il lume di candela o una lampadina incandescente, che causano un'ombra di colore arancio. I valori più alti corrispondono a condizioni di illuminazione intensa che causano un'ombra di colore blu.

testo grafico

Tipo di testo creato con lo strumento **Testo**. Usare il testo grafico per aggiungere singole righe di testo quali i titoli o per applicare effetti grafici quali l'adattamento di un testo ad un tracciato, per creare estrusioni e fusioni e per produrre qualsiasi altro tipo di effetti speciali. Un oggetto Testo grafico può contenere fino a 32.000 caratteri.

testo in paragrafi

Tipo di testo che consente di applicare numerose opzioni di formattazione e di modificare direttamente blocchi di testo di grandi dimensioni.

tinta

Nel fotoritocco, una tinta si riferisce spesso a colori semitrasparenti applicati sopra un'immagine. Definita anche come sfumatura colore.

Nella stampa, una tinta si riferisce a una sfumatura più chiara di un colore creato con i retini mezzetinte, ad esempio una tinta piatta.

Vedere anche mezzatinta.

tinte piatte

Nella stampa commerciale, un colore a inchiostro uniforme che viene stampato individualmente; ogni tinta piatta richiede una lastra di stampa.

tonalità

La proprietà di un colore che consente di classificarlo per nome. Per esempio blu, verde e rosso sono tutte tonalità.

tono

Le variazioni di colore o la gamma di grigi compresi tra il bianco e il nero.

tracciato chiuso

Tracciato i cui punti iniziali e finali sono connessi.

tracciato

Componente base su cui vengono costruiti gli oggetti. Un tracciato può essere aperto (per esempio, una linea) o chiuso (per esempio, un cerchio) e può essere composto da una linea o curva singola oppure da numerosi segmenti uniti.

trapping colore

Termine di stampa utilizzato per descrivere un metodo di sovrapposizione dei colori per compensare le separazioni dei colori allineate in maniera errata (registrazioni errate). Con questo metodo vengono evitati gli spazi bianchi tra i colori adiacenti su una pagina bianca.

Vedere anche estensione, regolatore e sovrastampa.

trapping

Vedere trapping colori.

trasparenza

La qualità di un oggetto che consente la visione di elementi al di là di esso. L'impostazione di livelli inferiori di trasparenza genera alti livelli di opacità e una minore visibilità degli elementi sottostanti dell'immagine.

Vedere anche opacità.

TWAIN

Usando il driver TWAIN fornito dal produttore dell'hardware di imaging, le applicazioni grafiche Corel possono acquisire immagini direttamente da una fotocamera digitale o da uno scanner.

U

Unicode

Tipo di codifica dei caratteri che definisce dei set di caratteri per tutte le lingue scritte esistenti utilizzando un set di codici a 16 bit e più di 65.000 caratteri. La codifica Unicode consente di gestire flessibilmente il testo a prescindere dalla lingua in cui è scritto, dal sistema operativo o dall'applicazione utilizzata.

unità di fotocomposizione

Dispositivo ad alta risoluzione che crea output su pellicola o carta a base di pellicola utilizzato nella produzione di lastre per le macchine tipografiche.

unti di manipolazione di controllo (CorelDRAW)

I punti di manipolazione che si estendono da un nodo lungo una curva in fase di modifica con lo strumento di **Modellazione**. I punti di controllo determinano l'angolo con cui la curva passa attraverso un nodo.

URL (Uniform Resource Locator)

Indirizzo univoco che definisce la posizione di una pagina Web in Internet.

V

valore colore

Un gruppo di numeri che definisce un colore in una modalità colore. Per esempio, nella modalità colore RGB, i valori colore di 255 per il rosso (R) e zero per il verde (G) e il blu (B) danno luogo al colore rosso.

vista struttura semplice

Una vista contorno di un disegno che nasconde riempimenti, estrusioni, contorni e forme di fusione intermedie. Le immagini bitmap sono visualizzate in monocromia.

Vedere anche vista struttura.

vista struttura

Vista di un disegno che nasconde riempimenti, estrusioni, linee di contorno e forme di fusione intermedie. Le immagini bitmap sono visualizzate in monocromia.

Vedere anche vista struttura semplice.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Interfaccia e driver standard, creati da Microsoft, per il caricamento di immagini da periferiche quali ad esempio scanner e fotocamere digitali.

Z

ZIP

Tecnica di compressione senza perdita che produce file di dimensioni minori e con tempi di elaborazione più rapidi.

zona attiva

La distanza di inizio della sillabazione a partire dal margine destro.

zoom

Metodo per ridurre o ingrandire la vista di un disegno. È possibile ingrandire per vedere maggiori dettagli, o ridurre per avere una visuale più ampia.